BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ 特集!
平成22年12月27日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第12巻 第2号 通巻129号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2011
February
No.129
定価
980yen
10th thanks! eb!
◉読めば、めきめき強くなる!!
特集1
スーパーストリートファイターⅣ
ARCADE EDITION
強くなるための極意
〜開戦の章〜
◉格ゲーの悩みはDAIGOに訊け!
ウメハラコラム
◉"闘神"ウメハラの技に学べ!
サイキョー流出稽古
基礎から分かる『スパⅣAE』
◉ユン・ヤン&編集部イチオシキャラで攻めろ!
注目キャラクター対戦攻略
壱の巻
◉もう選択で迷うことは無い!!
状況別ウルトラコンボ指南
特集2
◉一新された『BBCSⅡ』の闘いに対応せよ!
BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT Ⅱ
全18キャラクター対戦攻略集
◉闘い方に連続技、教えます!
追加キャラクター徹底攻略
◉変更点を踏まえた新戦術をチェック!
既存キャラクターワンポイント攻略
◉好評につき連載化!?
プラチナ写真館
◉アーケードの常識を打ち壊す3Dバトルを体感せよ!
METAL GEAR ARCADE
◉生存率2/4!! 力と知恵で勝ち残れ
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
◉クロニクルモード大解析!
ダライアスバースト アナザークロニクル
◉追加機体・新情報&アップデート詳細に注目!!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
◉即戦力のサンプルデッキを大公開!
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
◉追加カードリスト公開!
LORD of VERMILION Ⅱ
ULTIMATE Ver. 狂気の輪廻
◉群雄割拠の「Ver.3.592」! 頂点に立つのは果たして!?
三国志大戦3 WAR BEGINS
◉攻略に役立つ全カードチェックリスト&注目カード紹介!
WCCF IC 2009-2010
◉小説で世界観を掘り下げる!
旋光の輪舞DUO デザイアーズルーレット
◉変更点一挙公開! 多数の新要素&強化点を見逃すな!!
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
FINAL EDITION for NESiCAxLive
注目キャラクターピックアップ攻略
◉BEMANIシリーズ最新情報をお届け!!
BEAT MAXIMUM
mixCD発売記念! DJ HICO×DJ TAKA
スペシャルインタビュー『beatmania IIDX』
稼働直後の新着情報満載!
『pop'n music 19 TUNE STREET』
DJ YOSHITAKAがレベルアップのコツを伝授!
『REFLEC BEAT』
◉某業界擬人化まんがより
ハッピーニューイヤー!!
えすえぬ家の人々
◉いよいよシリーズ完結!? ハイクリティノベル
アルカディアノベル
『俺は波動拳をあきらめない II'ターボ』

PlayStation Store

PlayStation Network

NEO GEO
NEOGEO
Station

ネオジオステーション、
あの頃の"凄いゲーム"を、もういちど

NEOGEO 20th

PSP® PlayStation Portable　PS3® PlayStation 3

誕生から20年——全世界に向け、ネオジオゲームの新たな発信基地が動き出す。
メジャーシリーズをはじめ、まだ一度も移植されていない作品群を含めた
バラエティ豊かなタイトルが、PlayStation®3 と
PSP®（PlayStation®Portable）で復刻ダウンロード配信！
さらに、PS3®ではオンラインを利用した対戦&協力プレイにも対応！

まずは一挙に10作品！ 今後もぞくぞく配信予定。

初回配信10タイトル

開局!! ただいま配信中！

PS3® 版 配信価格▶900円（税込）　PSP® 版 配信価格▶700円（税込）

一目次一
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.129
2011 FEBRUARY

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika

GAME (50音順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

応募締切 2011年1月28日(金)当日消印有効

PRESENT 一賞品一

1. 初音ミク-Project DIVA- トレーディングストラップ Track02　1BOXセット(ホビーストック提供) **1名**
   ※イラストと実際の商品はデザインが多少異なる場合がございます。
2. P.S.すりーさん 缶バッジ5個セット(マイクロマガジン社提供) **3名**
3. ゲームセンター用シールセット(三和電子提供) **3名**
4. 書籍「放課後、ゲームセンターで -電子の精たちに捧ぐ-」(マイクロマガジン社提供) **3名**
5. GUILTY GEAR×BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011チケット(アークシステムワークス提供) **3名**
   ※LIVEが1月22日(土)のため、応募締め切りが1月11日(火)となります。※別途ドリンク代500円が必要です。
6. 三国志大戦3 松田V幸雄♪サイン入り君主カードセット(編集部提供) **3名**
7. 家庭用「アルカナハート3」ポスター(アークシステムワークス提供) **5名**
8. カプコンガールズカレンダー2011(カプコン提供) **2名**
9. ボタン型ストラップ(三和電子提供) **10名**
10. ニンテンドーDSi(編集部提供) **2名** ※色は選べません。
11. プレイステーション・ポータブル(編集部提供) **2名** ※色は選べません。
12. 特製図書カード(編集部提供) **10名** ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

アーケードの常識を撃ち壊す3Dバトルを体感せよ!

『メタルギア ソリッド』の世界に一兵士として降り立つ3D対戦ゲーム、ついに始動! 特徴的なシステムの数々を、いち早く解説しよう。

TACTICAL ONLINE ACTION
METAL GEAR ARCADE

METAL GEAR ARCADE
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：3D対戦ガンアクション
■操作方法：ヘッドコントローラー&ガンコントローラー
■発 売 日：稼働中（2010年12月下旬）
■使用基板：—

豊富なミッションの中には、スネークも登場!

本作では全国通信で4vs4の対戦ができる「全国対戦モード」に加え、数々の課題に一人、あるいは店内の仲間と最大四人で挑む「ミッションモード」が用意されている。その中の潜入ミッションでは、操作キャラが『メタルギア』シリーズのスネークに変化! 伝統のCQCの冴えは、本作でも健在だ。

公式サイトでは稼働店舗の検索もできるぞ www.konami.jp/mg_arcade

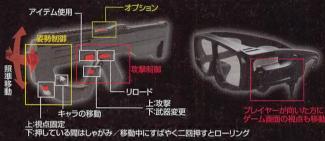
究極のリアルを実現した3D画面と新操作系統

本作最大の特徴は、3D立体視の画面と5.1chサラウンド音響システムで表現される戦場、プレイヤー自身の動きや反応をダイレクトに反映させる、視線と銃というこれまでにない方法での操作。これらの直観的な操作で頭で感じた通りの動きが再現できるのはもちろん、まるで自分が本当の戦場にのただ中にいるかのような、ゲーム史上かつてない臨場感が味わえるのだ。

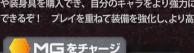
画面説明

1. カウンター（0になると敗北）
2. ライフ表示
3. 所持武器
4. 使用可能アイテム

※画像は全国対戦時の画面です。

ガンコントローラー / ヘッドコントローラー

銃の前方に移動、後方に攻撃の装置が集中しており、家庭用ゲームのコントローラーのように操作がしやすい。さらに銃や視線を向けるだけで、見たい、狙いたい場所を即座にマークできる。なお、ヘッドコントローラーを使用せずにガンコトローラーで視点移動ができる操作タイプも選択可能だ。

「MG」をチャージしてプレイ開始! チケットを手に入れて装備強化!

本作ではゲーム開始時に「MG」をクレジットでチャージし、全国対戦やミッションなどの各モードのプレイのために、それぞれの定額を支払っていく。各モードで手に入る「チケット」とこのMGを消費すれば新たな武器や装身具を購入でき、自分のキャラをより強力に、より個性的にアレンジできるぞ! プレイを重ねて装備を強化し、より高い階級を目指していこう。

まずはゲーム開始時に、ゲーム内のすべての行為に使うMGをチャージ。余ったMGはゲーム終了時にチケットがもらえる抽選に使用できるので、多少余っても問題はない。

MGを消費

戦闘と報酬

e-AMUSEMENT PASSを使うことで、階級昇格に必要な階級ポイントと、武器・装身具購入に必要なチケットを保存可能。

チケット入手&使用

MGを消費

装身具購入

MGと入手したチケットを使い、装身具を購入。より強力な装備をそろえれば、全国対戦やミッションを有利に進められる。

METAL GEAR ARCADIA

メーカー潜入体験任務

従来のFPS（一人称視点シューティング）やいかなるゲームの常識をも超えた『メタルギア アーケード』とはどんなゲームか？　その魅力と新しさを突撃体験！

げっつ☆先生 レゲーに強く新作に弱いおっさん層代表。FPSは無論未経験。

編集S なぜか隊に入れられた通りすがり代表。腕前はまぁそれなり。

ジョナ 各種アーケード新作の数々に強い猛者。FPSもやり込み済み！

ちくわ 当記事担当の隊長。FPSは得意だが、最大の特技は味方誤爆。

今回の潜入隊メンバー

MISSION 1　銃と視線での操作とは？

ちくわ　はて、いざ筐体にたどり着いたものの、操作用のレバーもボタンもないのう？

ジョナ　操作は基本ガンコントローラーと、ヘッドコントローラーだけでできるみたいですよ。

げっつ☆　どれどれ装着……って、何この奥行き!?　ここはバーチャル空間か何かですかい!?

編集S　3Dの深度は調整も可能ですよ〜。

げっつ☆　え？（ぐるんと編集Sの方に向く→画面そっちへ超回転）ノォォ、目が目がッ!?

ちくわ　まずは模擬戦で操作に慣れてこいや！

視線を動かせば ゲーム内の視点も動く！

視線で画面を回転させつつ、それとは別に銃で敵を即座に狙える。従来のガンシューやFPSで、ここまでレスポンスよく攻撃に移れる作品は無かった！　隊長も超満足。

まずはガンコントローラー操作タイプで！

げっつ☆　グギギ、視点操作がちと難しいです！

ちくわ　ならまずは銃の照準を画面端に動かすと視点移動ができる操作モードで、ゲームに慣れぃ。

げっつ☆　おお、確かに操作しやすい！　でも視点移動中に即座に敵を狙えないのが欠点ですかな。

MISSION 2　戦闘準備！

ちくわ　さあいよいよ実戦だ!!　貴様ら、まずはMGをチャージしたらカスタマイズモードで準備をするがいい！

編集S　操作方法の切り替えや、視線操作の反応度合いなども調整できます。一部の設定は戦闘中も可能ですよ！

ジョナ　選択できる武器が最初はほとんど無いですねぇ。

ちくわ　大丈夫、ゲームを進めれば鬼のように増えるぞ！

どのモードを遊ぶにも、まずはその前にカスタマイズで最適の装身具を選んだり、新しい装身具が出現していないか確認すべし。店内協力プレイのマッチングの時間合わせにも利用できるぞ。

MISSION 3　ミッションモードでいざ訓練！

編集S　まずは腕を磨きつつチケットももらえる、ミッションモードでプレイしてみますか！

ジョナ　協力ミッションってカテゴリーがありますよ。まずはこれでプレイしてみません？

げっつ☆　みんな一緒なら安心でさぁ！

（早速突出→敵攻撃で蜂の巣）ぐ、グムーゥ!?

ちくわ　落ち着け！　仲間の援護を信じれ!!

げっつ☆　ほ、本当だ！　慌てて隠れた僕の後ろから、ジョナさんが援護に！　ありがてぇ!!

ちくわ　そして君らが敵を引きつけている間に、私が回りこんで敵の背後を！　って、あれ？

編集S　思いっきり気付かれて蜂の巣にッ!?

ジョナ　でもそのおかげで僕らが無傷で突入できましたよ。尊い犠牲でした……。（合掌）

店内の仲間と通信し 連携プレイで戦え！

店内の仲間とはマイクで通信が可能。装備や状況が限定されることが多いミッションモードでは、仲間との連携が最大の武器だ。どんどん会話して状況を報告し合え！

新兵インプレッション

MGチャージから準備、そして協力プレイと、本作の基礎の基礎を今回実際に体感した二人の新兵に、本作の感想を聞いてみた！　この意見を参考(?)に、ぜひ皆さんも本作で、新時代の3D体験を実感してみてほしい。

げっつ☆先生

FPS初心者の我にも感覚で操作ができて、作戦中に路頭に迷ってもボイチャからは的確な指示が！　あとは、ウソ情報で敵陣真っ只中へ誘導し、自分はひとり安全なところで高笑いをする悪ソルジャーちくわを、だれかが成敗してくれると助かります！

ジョナ

店内の仲間との協力プレイが断然オススメ。一人じゃきついハードなミッションも優秀な味方とならば次々クリアだ。そして、その報酬で新しい武器をゲット。ふ、俺は天才だな。さて、もういっちょいくか。って、ちくわさん!?　置いて行かないでー（泣）。

初心者のためのFPS入門講座

まず敵を正面から撃つ時は立ち止まらず、左右いずれかに動きながら撃てば敵の反撃を受けにくい。敵がこちらに気付いていないなら、しゃがみつつ視点固定ボタンを押しながら狙えば、かなり攻撃しやすいぞ。また、敵の頭を撃てば大ダメージとなるが、まずは最も被弾面積が広い、胸のあたりを狙って撃つのが確実だ。移動しながらの照準に慣れてきたら、積極的に頭を狙っていこう！

一新された『BBCSⅡ』の闘いに対応せよ！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

© ARC SYSTEM WORKS

全18キャラクター対戦攻略集

新キャラクター追加と既存キャラクターの調整により、新たな闘いが繰り広げられている本作。今回は全キャラクターの対戦攻略を掲載するので、参考にしてほしい。

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　　：12月9日（稼働中）
■使用基板　：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

NESiCA(ネシカ)を使えば楽しさ倍増!!

ネットワークに対応し、ICカード「NESiCA」を使えば戦績を保存できるのも本作の特徴。さらに「BBCS Ⅱ PLAYER'S GUILD」でICを登録すれば、プレイヤーネームや称号の設定、追加カラーの購入など、さまざまなコンテンツを利用できるのだ。すべて無料なので、より一層楽しみたい方は登録をオススメするぞ。

「BBCS Ⅱ PLAYER'S GUILD」http://bbcs2.net/

闘劇'10『BBCS』DVD、発売迫る!!

闘劇'10FINAL『BBCS』の試合をすべて収録したDVDが、エンターブレインの通販サイト"ebten"限定で1月8日に発売されるぞ！　今見ても色あせない数々の激闘に特典映像を加え、お値段は3,990円。ぜひお買い求めいただき、歴史の1ページをその目で確かめてほしい。

さらに **公式大型大会の開催が決定!! 予選情報など続報に注目せよ!!**

『BBCSⅡ』資料館 ガードプライマーを減らせる技

『BBCSⅡ』でのガードプライマーを減らせる技を一挙掲載！　新キャラクターの対応技を覚えておくのはもちろん、既存キャラクターも細かく変更されているのでしっかり確認しておこう。

キャラクター	技
ラグナ	ヘルズファング（追加攻撃のみ）、地上Dインフェルノディバイダー（※1）、蹴り上げ（ガントレットハーデスの追加攻撃）、デッドスパイク、カーネージシザー（2段目、※2）
ジン	➡＋A、地上氷翔撃（※1）、吹雪、裂氷、氷連双（2段目）、霧槍 尖晶斬（2段目）、霧槍 突晶撃（2段目）、凍牙氷刃（※1）、氷翼月鳴
ノエル	➡＋C（2段目）、⬊＋C、ジャンプ中⬅＋D、チェーンリボルバー中➡＋C、伍式・アサルトスルー、参式・スプリングレイド、零銃・フェンリル（1段目）、バレットレイン>零銃・トール（トール部分、※2）
テイガー	しゃがみC、➡＋C、⬊＋C、ジャンプ中⬇＋C、スレッジハンマー（追加攻撃）、スパークボルト、マグナテックホイール（最後）、テラブレイク（※2）
タオカカ※3	立ちC（最大タメ）、しゃがみC（最大タメ）、➡＋C（最大タメ）、ジャンプC（最大タメ）、A必殺ネコ魔球！（チビカカ）、B必殺ネコ魔球！（ハンマー）、ギッザギザ！（10段目）、猫の人直伝・ヘキサエッジ（5段目、※2）
レイチェル	立ちC・C、しゃがみC、⬅＋B、ジャンプ中⬇＋C（Lv2 & Lv3、Lv3のみ※2）、バーデン・バーデン・リリー（※4）、テンペスト・ダリア（※5）
アラクネ	しゃがみC、➡＋C、⬊＋C、➡＋D、ジャンプC、ジャンプ中⬇＋AorBorC、D蟲（地面から出現する部分）、y,トゥーダッシュ（※1）、fインバース（本体部分）、n無限大（※6）
バング	➡＋C、⬊＋C、バング双掌打・金剛戟、バング双掌打・天剛戟、「萬駆活殺大噴火」（1段目）、「萬駆阿修羅無双拳」
ライチ	【棒所持時】➡＋C（2段目）、【棒所持時】➡＋D（1段目）、【棒所持時】ジャンプ中⬇＋D（1段目）、一気通貫（追加AorBorC）、一発、（立直・単騎待ち中）三元脚・發、（立直・単騎待ち中）三元脚・中、国士無双（※1）、緑一色、大車輪（上空から落下する部分）
カルル	⬅＋D放し（※1）、⬇＋D放し、⬆＋D放し（※7）、コン ブリオ、コン フォーコ（※1）、追憶のラプソディ（※1）、ゲネラルパウゼ（※2）
ハクメン※8	➡＋B（2段目）、➡＋C、残鉄（※1）、火蛍、椿祈、虚空陣 疾風（刀部分、※2）
ラムダ	スパイクチェイサー、クレセントセイバー、グラビティシード（打撃部分）、アクトパルサーZwei・キャバリエ、カラミティソード（※2）
ツバキ	➡＋C・C、C審技・閃ク壱ノ撃、C審技・光ヲ断ツ剣、C審剣・風ヲ凪グ剣、審罰・天ヲ刈ル焔、D審技・空ニ閃ク光～D審技・空ヲ翔ル翼（オーラ部分、※9）
ハザマ	➡＋A、➡＋B、➡＋C、残影牙、飛鎌突、蛇翼崩天刃
ミュー	フルノツルギ（※10）、アメノハバキリ（※11）
マコト	Lv3のD技全般（※12）
ヴァルケンハイン	➡＋C、ナハト・ローゼン、モーント・リヒト
プラチナ	マジカルピコハン（※13）、マジカルピコハンすぺしゃる（※14）、マミサーキュラー

※1：多段技だが、減少させるガードプライマーは1個（1段目で減少させると2段目以降では減少しない）。　※2：2個減少。　※3：ほぼ二匹になる！中は、ガードプライマーを減らせない。　※4：一度の技で1個減少。ただし、本体と各避雷針は別にカウントされる。※5：巨大カボチャ（風3本時の最後or4本時の最後の前）、巨大蛙（風4本時の最後）のみ1個減少。　※6：すべて減少。　※7：各段で1個ずつ減少。　※8：虚空陣奥義 夢幻中は、ガードプライマーを減らせない。　※9：D審技・空ニ閃ク光の弾部分にD審技・空ヲ翔ル翼で突進すると発生。　※10：Lv1～2は1個、Lv3は2個減少。　※11：各砲台で1個ずつ減少。　※12：ビッグバンスマッシュのオーラ部分とプラネットクラッシャーは除く。ブレイクショットは打撃部分と飛び道具部分で1個ずつ減少。　※14：地上版は2個、空中版は落下中の攻撃で1個＋着地時の攻撃で1個減少。　※14：地上版は3個、空中版は落下中の攻撃で1個＋着地時の攻撃で2個減少。

BBCSⅡ 熱血欄外

●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ➡はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

マジカルミサイルを盾に安全に接近して二択をかけろ！

プラチナ=ザ=トリニティ

PLATINUM=THE=TRINITY

アイテムに応じた立ち回りが大事なプラチナ。いらないアイテムはすきあらばミスティックモモで投げ捨て、必要なものを中心にして立ち回りたい。相手に接近するまでが鍵だぞ。

基礎攻略　相手に接近するまでが勝負！

プラチナは相手に密着するまでの立ち回りが重要となる。遠距離ではBドリームサリーを発射してから、ダッシュや空中ダッシュで接近にかかる。マジカルミサイルを装備している場合は、発射してからそれを盾に接近する戦法が強力だ。

ヒートゲージが50%以上あるときは、マミサーキュラーで奇襲を仕掛けるのもあり。ヒット時は画面中央でもラピッドキャンセルから（着地後）ダッシュ立ちCが追撃として間に合い、画面付近ならゲージ無しで追撃できるので見返りが大きい。

相手に接近して立ちAをガードさせるところまで持ち込めば、プラチナのターン開始。ここからは中段攻撃の低空スワロームーン（➡⬇⬊➡＋C入力）→ジャンプA、➡＋Bと、下段攻撃のしゃがみB、⬉＋Cで二択を仕掛けていく。近距離で通常技の暴れを多用してくる相手には、3フレーム目から足元無敵になる➡＋Cでつぶそう。➡＋Cはある程度打点が高い攻撃でもつぶせる上、カウンターヒット時はフェイタルカウンターが発生。ガードされてもジャンプCで再度攻め込めるので非常に強力だ。

ダッシュが素早いため、攻め込むときは主にダッシュを使う。立ちAからの連係&連続技を狙おう。

➡＋Bの先端をヒットさせると大幅有利。ダッシュ立ちAや立ちBにつないで連続技を決めよう。

対空には対頭属性無敵がある➡＋Aとしゃがみ C。ジャンプCは[illegible]定が強く、空対空に使える。

応用戦術　ピコハンでクラッシュ！

マジカルピコハンが"NEXT"の枠に入ったら、ミラクルジャンヌを発動してマジカルピコハンすぺしゃるを装備。ガードプライマーを三つ（空中版は二つ＋一つ）ケズる効果があるので、すぐに相手をガードクラッシュ状態に持ち込める。ガードクラッシュ後は、単発の威力に優れたマミサーキュラーや立ちCから連続技を始動しよう。なお、相手がバリアガードを固めるようなら、ドラマティックサミーで投げて武器の使用回数を回復させるといい。

ガードクラッシュ後は相手の位置で始動技を変化。画面端に近いならマミサーキュラーだ。

応用戦術　フライパン&バットでアタック！

マジカルフライパンは、ジャンプ直後に出せば中段攻撃として使える。立ちA×n回後、ジャンプキャンセル空中フライパンとしゃがみBで二択をかける戦術が強力だ。ここからは後述の連続技Ⅲで追撃できるのでダメージも十分。

マジカルバットは攻撃発生後まで無敵時間が持続する武器。相手の攻撃をガードしているときは、ギリギリガードを狙いつつDを連打して割り込みを狙おう。ラピッドキャンセルすれば追撃も可能だ。

昇りマジカルフライパンは、[illegible]から立ちガードするのはほぼ[illegible]可能。[illegible]が強化されるぞ。

アストラルヒート

シャイニングレイアードフォース

⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋C（空中可）

地上、空中共に使用できるアストラルヒート。杖から真横にレーザーを放ち、ヒットすると演出へ移行。プラチナのアップの後に巨大なレーザーでトドメをさす。発生は遅いが、ドリームサリーからつながるので連続技に組み込めるぞ。

実用連続技

Ⅰ［立ちA→立ちB→立ちC］Ⓒ▶マミサーキュラーⓇ▶ダッシュ➡+C→（スワロームーン→）ジャンプC→（着地）ダッシュ立ちCⒿ▶CⒿ▶［B→C］Ⓒ▶エアベルシャ（追加A×3）　ダメージ:2985

Ⅱ（相手画面端）［立ちB→立ちC］Ⓒ▶マミサーキュラー→ダッシュ［立ちC→しゃがみC］Ⓒ▶Cドリームサリー→➡+CⒸ▶フォーリンメロディ（持続ヒット）→［立ちC→しゃがみC］→ジャンプCⒿ▶［B→C］Ⓒ▶エアベルシャ（追加A·B·B）　ダメージ:4512

Ⅲ 昇り空中マジカルフライパン→（着地）［➡+A→➡+C］→（スワロームーン→）ジャンプC→（着地）ダッシュ［立ちC→➡+A］Ⓙ▶ハイジャンプCⒿ▶［B→C］Ⓒ▶エアベルシャ（追加A×3）　ダメージ:2598

Ⅳ（相手画面端）前方投げ→ダッシュ［立ちC→しゃがみC］→しゃがみC→マミサーキュラー→➡+C→（スワロームーン→）ジャンプC→（着地）［立ちC→➡+A］Ⓙ▶ハイジャンプCⒿ▶［B→C］Ⓒ▶エアベルシャ（追加A·B·B）　ダメージ:3851

Ⅰは画面中央のもの。スワロームーンは、➡＋Cをヒットさせてから若干遅めに入力するのがコツ。よく使う構成なので覚えておこう。Ⅱのフォーリンメロディは少し遅らせて出し、攻撃持続時間の終わり際をヒットさせるのが重要だ。その後は【立ちC→➡＋A】Ⓙ▶C ～にすると、ダメージは落ちるが安定度が増す。Ⅲの昇り空中マジカルフライパン後は、画面端なら【立ちC→しゃがみC】から追撃するといいぞ

リボルバーアクション派生表

地上技	立ちA	立ちB	立ちC	屈A	屈B	屈C	➡＋A	➡＋B	➡＋C	⬉＋C	各種D	投げ
立ちA	連	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	[illegible]
立ちB	×	×	○	×	△	○	○	○	○	○	○	×
立ちC	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×
しゃがみA	○	○	○	※1	[illegible]	○	×	○	×	○	○	×
しゃがみB	×	△	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×
しゃがみC	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
➡＋A	×	×	○	×	×	○	×	○		×		×
➡＋B	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡＋C ※2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
⬉＋C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

空中技	A	B	C	⬇＋C	D	投げ
A	連					×
B	○	×	○	○	○	×
C	×	×	×	○	○	×
⬇＋C	×	×	×	×	×	×

※1:3回まで連発可能　※2:空振り時も含め、ジャンプB、ジャンプC、ジャンプ中⬇＋Cに派生可能

●**表の見方**：左の技から右に向かって見て、「○」は派生可能、「×」は派生不可能、「△」は次の技を一連の派生で出していない場合のみ派生可能、「連」は同じ技を連発可能（空振り時も可能）なことを表す。また、技名が赤いものはジャンプキャンセルが可能。

BBCSⅡ 熱血欄外

●**プラチナ補足**：画面端でマミサーキュラー→【立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶Cドリームサリーを決めた後は、マミサーキュラー→⬉+Cで追撃し、遅めのキャンセルでBドリームサリーと出すのも手。相手の前方起き上がりを防止しながら、起き上がりを攻め込むことができるのだ。相手が緊急受身をした場合は有利な状況になるので、ダッシュして前方投げとしゃがみA→前方投げの二択を仕掛けるといい。

シュタインズガンナーを駆使して相手の動きを封じ込めろ！

ミュー・テュエルブ

μ-No.12-

ミューはシュタインズガンナーを中心に、飛び道具を主軸に闘うシューティングキャラ。シュタインズガンナーをうまく活用し、常に自分の有利な状況を作りながら相手のガードを崩していこう。

アストラルヒート

カミゴロシノツルギ
⬇⬇⬇+D

発生は早いが、暗転するまでは無敵時間が無く、硬直が長いため、割り込み技としては使いにくい。リーチは↘+Cと同じくらい。➡+Bや↘+Cからキャンセルでつなぐことができるので、連続技に組み込んで確実に当てるようにしよう。

基礎攻略　まずはドライブを設置し、有利な状況を作るところから！

常にシュタインズガンナーをばらまきながら闘うのが基本だが、技の硬直も長いため、相手に読まれると非常に危険。読まれないよう、通常技でのけん制などもうまく交ぜる必要がある。立ちCやジャンプCはリーチが長く判定が強いので、相手が近付いてくるところに置いておくのが有効だ。

シュタインズガンナーを設置してある状況でけん制技をガードさせたらチャンス。キャンセルでアマノハバヤやアメノトツカを出し、すかさず接近して相手のガードを揺さぶろう。相手のガードを崩すには、立ちBから中段の➡+Bと下段のしゃがみB＆↘+Cを使い分けていく。どれもキャンセルが可能なので、ヒット時はフルノツルギからの連続技を決め、ガード時は各種飛び道具を出すなど、反撃のチャンスを与えないようにしよう。

➡+Aとしゃがみ Cは対空技として非常に優秀で、ヒット後は追撃可能。相手の跳び込みに対しては、しっかりと迎撃して連続技をたたき込もう。ツヌグイは無敵時間を生かして割り込み技として使えるが、硬直が長いので頼り過ぎには注意。

相手と間合いが離れているときは、シュタインズガンナーを設置するチャンス！

飛び道具と一緒にダッシュで接近。有利な状況を生かして攻め込み、プレッシャーを与えよう。

立ちBから中段の➡+B、下段のしゃがみB、↘+Cで二択を迫ろう。画面端なら大ダメージを狙えるぞ！

応用戦術　ドライブ後にできる行動

シュタインズガンナーは、別の方向なら2個まで連続で出すことができる。タメ版のレーザーは強力なので、通常版と交ぜて積極的に設置していこう。また、設置動作の後半は必殺技やジャンプでキャンセルできるので、これを利用すればドライブのスキを減らしながら行動可能。ドライブ設置に合わせてダッシュで近付いてくる相手には、ドライブ後にフルノツルギや、アマノハバヤ、ツヌグイなどを出して、反撃のスキを与えないように心掛けよう。

ドライブを設置しつつ、必殺技でキャンセルすることによって的を絞らせないようにしよう。

画面端での攻防

画面端に追い詰めたら、起き攻めで大ダメージを与えるチャンス。中下段どちらからも連続技が狙え、さらに起き攻めをループさせられる。起き攻めの中下段をガードされた場合は、アメノハバキリやフルノツルギなどを出して、ガードプライマーをケズるのも有効。起き上がりにアメノハバキリを重ね、さらにフルノツルギ（最大タメ）をガードさせれば3個もケズれるので、相手のガードプライマーが残り少ないときは積極的に狙っていこう。

相手をガードクラッシュをさせたら、ダメージ補正の軽い立ちBから最大連続技を決めろ！

実用連続技

Ⅰ（相手画面端）［立ちB→立ちC→↘+C］Ⓒ フルノツルギ→［➡+A→➡+B］→➡+AⒿ⬇+C→（着地）［しゃがみB→➡+A→➡+C（→D）］Ⓙ［C→⬇+C］（着地）フルノツルギ→オモヒカネ　ダメージ:5682

Ⅱ（相手画面端）［しゃがみB→立ちC→↘+C］Ⓒ フルノツルギ→［➡+A→立ちC→➡+C（→D）］Ⓙ［C→⬇+C］（Ⓒ空中アマノハバヤ）　ダメージ:2741

Ⅲ（相手画面端、シュタインズガンナー設置中）↘+CⒸ フルノツルギ→［➡+A→➡+B］Ⓒ アメノハバキリ→（D）Ⓙ［C→⬇+C］→（着地）↘+CⒸ フルノツルギ→オモヒカネ　ダメージ4787

Ⅳ前方投げ→［ダッシュ➡+A→➡+B］→［立ちC→➡+C（→D）］Ⓙ⬇+C→（着地）フルノツルギ　ダメージ:2314

Ⅰは確定反撃などに使う高火力連続技。Ⅱは画面端での起き攻めループ用。最後のアマノハバヤは連続技ではないが、前転以外には重なり、前転で避けられてもミュー側が有利。Ⅲは主に連続技後、ダウン状態の相手に狙うもの。最初の↘+Cを緊急受身で回避されてもミュー有利だ。また、ジャンプ中⬇+CからⅡ同様の起き攻めも可能。Ⅳは、続けて⬇+D～➡+Dと出すと攻めやすい状況を作れる。

リボルバーアクション派生表

地上技	立ちA	立ちB	立ちC	屈A	屈B	屈C	➡+A	➡+B	➡+C	↘+C	各種D	投げ
立ちA	連	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
立ちB	×	×	○	×	△	○	○	○	×	○	○	×
立ちC	×	×	×	×	×	△	×	×	○	○	○	×
しゃがみA	○	○	○	連	○	○	○	○	×	○	○	○
しゃがみB	×	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	×
しゃがみC	×	×	△	×	×	×	×	×	○	○	○	×
➡+A	×	○	○	×	△	○	×	○	○	○	○	×
➡+B	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
↘+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×

空中技	A	B	C	⬇+C	D	投げ
A	連	○	○	○	○	○
B	○	×	○	○	○	×
C※1	×	○	×	○	○	×
⬇+C	×	×	×	×	○	×

※1:ヒット時のみジャンプキャンセル可能

●表の見方:左の技から右に向かって見て、「○」は派生可能、「×」は派生不可能、「△」は次の技を一連の派生で出していない場合のみ派生可能、「連」は同じ技を連発可能（空振り時も可能）なことを表す。また、技名が赤いものはジャンプキャンセルが可能。

BBCS II 熱血欄外

●ミュー補足:➡+B、フルノツルギは同技乗算補正が付いているので、同じ技を使ってループさせるのは控えよう。緊急受身に合わせてダッシュしゃがみBを出すと相手の裏に回れるので、表裏の二択を仕掛けることが可能だ。対しゃがみ状態限定で［立ちC→➡+C］がつながるので、立ちCの時点で状態を確認できれば火力の底上げが可能。オモヒカネの最低保障ダメージは、1656（家庭用）→1200に下がった。

素早いダッシュで一気に接近しよう

ダッシュで接近し、発生に優れたしゃがみAやリーチの長い立ちBを当てて攻め込むのが基本。相手が地上けん制技を振ってくるなら、ジャンプC・Cで上から接近。相手が対空迎撃をしてくるなら、ジャンプ↓＋Cで軌道を変えて空振りさせよう。

機動力の低いキャラクターには、遠距離からコメットキャノン～ブレイクショット（Lv3）でけん制し、ガードプライマーをケズっていくのも手だ。相手が飛び道具でけん制してくるようなら、リーチが非常に長いビッグバンスマッシュ（Lv3）でつぶそう。

対空技は、対頭属性無敵のある➡＋Aと、上中段攻撃を取れる当て身技のパリングが強力。後者は空振りしてもスキが小さいため、下段攻撃が弱いキャラクターには対地上の暴れ技としても有効だ。なお、パリング空中ヒット時は、立ちAで追撃できる。

相手に攻め込まれたときは、無敵技のコロナアッパー、パリング、発生の早いしゃがみAで暴れよう。コロナアッパーはカウンターヒット時に遅めにメテオダイブへ派生し、そのまま攻撃を当てずに着地すると【立ちA→➡＋A】＋αで追撃可能だ。

立ちBはジャンプキャンセルが可能なのでけん制だけでなく連係でも重宝する。

空中の相手を追う際は[illegible]での対空が基本。[illegible]

接近戦で粉砕！

相手に接近したら、中段の➡＋B・Cと、下段のしゃがみB＆しゃがみCで二択を迫ろう。これに攻め継続のコメットキャノン、奇襲のAアステロイドビジョン～エクリプスターン、Cアステロイドビジョン～Cライトニングアローを交ぜ、相手の意識を散らすのだ。

➡＋B・Cがガードされたら、Aアステロイドビジョン～ルナティックアッパーから中段のマーズチョッパーと下段のスターゲイザーで二択を仕掛ける。前者はしゃがみDにつなぎ、後者はラピッドキャンセルから追撃を狙うといい。

➡＋Bは発生が早く見切られにくい。画面端なら派生C→立ちD（Lv3）で追撃していこう。

バーティカルフレアー活用法

画面端でメテオダイブを決めてダウンさせたら、遅めに↓↘→↓↘→＋ABD同時押しと入力しよう。相手が前転起き上がりをした場合は、左右が入れ替わってバーティカルフレアー（Lv2までタメる）がヒット。それ以外の起き上がりにはバリアが出るぞ。

ほかにも、【しゃがみA→立ちB】Ⓒ➡バーティカルフレアーがブレイクバースト対策になる。暗転中に相手のブレイクバーストを確認したら、ボタンを放さずタメ続けよう。無敵時間を継続させられるので、空振りさせつつ反撃として決められるのだ。

ブレイクバースト対策は、[illegible]バクトゲージがLv3経由後にこのLv1の[illegible]

細い体に秘めし圧倒的パワー！

マコト＝ナナヤ

MAKOTO=NANAYA

家庭用『BBCS』のダウンロードコンテンツとして登場したマコトが、『BBCSII』でアーケードに参戦！ 接近戦用の技がそろっている上に高火力と、インファイター好きにはたまらないキャラだ。

アストラルヒート

プラネットクラッシャー

↓↘→↘↓↙←＋D（タメ可）

突進攻撃を繰り出し、ヒット時は高速の連打攻撃後に相手を月へと吹っ飛ばすアストラルヒート。Lvごとに発生が変わり、Lv3が最も早い。ただし、家庭用よりは発生が遅くなっている。後方投げや画面端の立ちD（Lv3）からつなごう。

実用連続技

Ⅰ【立ちB→立ちC・C→➡+B・C】Ⓒ➡Aアステロイドビジョン～ルナティックアッパー～インフィニットラッシュ　ダメージ:2599

Ⅱ【しゃがみA→立ちB→立ちC・C→➡+B・C→立ちD（Lv2）】Ⓡ➡↘+C→【しゃがみC→しゃがみD（Lv3）】→ダッシュしゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン～ライトニングアロー（Lv3）→【➡+A→立ちD（Lv3）】→しゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン→ジャンプBⒿ➡BⒸ➡空中コロナアッパー～メテオダイブ（Lv3）　ダメージ:3415

Ⅲ（相手画面端）【しゃがみA→立ちB→立ちC・C→➡+B→立ちD（Lv3）】→しゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン～ライトニングアロー（Lv3）→【しゃがみC→しゃがみD（Lv3）】→ジャンプD（Lv3）→ダッシュコメットキャノン～ブレイクショット（Lv3）→Aアステロイドビジョン～シューティングスター（Lv3）→立ちC・CⒿ➡BⒿ➡BⒸ➡空中コロナアッパー～メテオダイブ（Lv3）　ダメージ:3695（立ちB始動時は4776）

Ⅳ 後方投げ（→後ろに歩く）→【しゃがみB→➡+A→しゃがみD（Lv3）】→しゃがみCⒸ➡Bアステロイドビジョン～ライトニングアロー（Lv3）→しゃがみCⒸ➡Aアステロイドビジョン～シューティングスター（Lv3）→ダッシュ立ちC・CⒿ➡BⒿ➡BⒸ➡空中コロナアッパー～メテオダイブ（Lv3）　ダメージ:2923

Ⅲは画面端の前方投げ→【➡＋A→立ちD（Lv3）】始動でも可能（ダメージ4248）　シューティングスター以降は、Ⓒ➡ビッグバンスマッシュ（Lv3）（2ヒット）→バーティカルフレアー（Lv2～Lv3～Lv3）にするとダメージアップを図れる（しゃがみA始動で5778）。Ⅳは、➡＋Aを少し遅めに出すと次のしゃがみDが入りやすい。レイチェルにはしゃがみBを省略、カルル、ミュー、プラチナには入らない。

リボルバーアクション派生表

地上技	立ちA	立ちB	立ちC	屈A	屈B	屈C	➡+A	➡+B	➡+C	↘+C	立ちD	屈D	投げ
立ちA	連	[illegible]	[illegible]	○	○	○	[illegible]	○	○	○	○	○	○
立ちB	×	×	○	×	△	○	○	×	○	○	○	[illegible]	×
立ちC※3	×	×	※1	×	×	○	×	○	×	○	○	[illegible]	×
立ちC・C※3	×	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	○	×
しゃがみA	○	○	○	連	○	○	×	○	×	○	○	○	○
しゃがみB	×	△	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	×
しゃがみC	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	※2	×
➡+A	×	○	×	×	×	×	×	○	○	[illegible]	○	[illegible]	×
➡+B	×	×	※1	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
➡+B・C※3	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×
➡+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
↘+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

空中技	A	B	C	↓+C	D	投げ
A	連	[illegible]	[illegible]	×	○	[illegible]
B	○	×	○	×	×	×
C	×	○	×	×	×	×
C・C	×	×	×	×	×	×
↓+C	×	×	×	×	×	×

※1：派生専用の技が出る　※2：遅めのタイミングのみ派生可能　※3：ヒット時のみジャンプキャンセル可能

●表の見方：左の技から右に向かって見て、「○」は派生可能、「×」は派生不可能、「△」は次の技を一連の派生で出していない場合のみ派生可能、「連」は同じ技を連発可能（空振り時も可能）なことを表す。また、技名が赤いものはジャンプキャンセルが可能。

●インストカード未表記の技：ブレイクショット／コメットキャノン中にD（タメ可）　メテオダイブ／コロナアッパー中にD（タメ可）　パリング／相手の攻撃に合わせて⬅➡　スペースカウンター／パリング中にD（タメ可）　マーズチョッパー／ルナティックアッパー中にA　スターゲイザー／ルナティックアッパー中にB　インフィニットラッシュ／ルナティックアッパー中にC（連打可）　シューティングスター／AアステロイドビジョンorルナティックアッパーにD（タメ可）　ライトニングアロー／BorCアステロイドビジョン中にD

●マコト補足：↘+Cは発生の遅いスライディング。移動前半の上半身のみ対頭体属性無敵がある。ジャンプ↓+Cは低い位置で出すとガード後わずかに不利、高い位置から出すとガードされても有利になり、ヒット時は追撃できる。パリングは乗算補正がきついが、派生技のスペースカウンターはLv3なら乗算補正が150%と高い。スペースカウンターからラピッドキャンセルすると大ダメージだ。

人間と狼、二つのモードを使いこなせ！

ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

VALKENHAYN=R=HELLSING

人間状態はリーチ、攻撃力に優れるが機動力に欠け、狼状態は機動力、崩し能力に長けるがガードができない。二つのモードを使い分け、互いの長所を組み合わせていくことが肝心だ。

アストラルヒート

ブルート・フォルモント

⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋C

サマーソルトキックで相手を空高く打ち上げ、連撃を加える。リーチは短いものの、通常技キャンセルなどでつなげられるので、決めどころは多い。また、攻撃発生後まで無敵時間があり、割り込み技としても活用できるぞ。

基礎攻略　人間状態でけん制し、狼状態を活用して攻める

地上戦では、リーチの長い立ちBでのけん制が有効。立ちCを入れ込んでおき、ヒット時は連続技Ⅰを決めよう。【立ちB→立ちC】がガードされたら、ガードされても有利な中段技の➡＋Cや、先端を当てればガードされても反撃を受けにくいにくい下段技のシュバルツ・ヤクト、ナハト・ローゼンからの二択（後述）に連係させよう。

相手の跳び込みは➡＋Aとしゃがみ Cで迎撃する。➡＋Aは5フレーム目からガードポイントがあるので対空性能は高いが、バリアガードをされると反撃をくらってしまう。ラピッドキャンセルでのフォローを頭に入れておこう。しゃがみCはやや発生が遅いものの、初段補正が軽いのでヒット時は大ダメージを狙え、ガード時はジャンプキャンセルやリボルバーアクションでフォローできる。

こちらから攻め込むときは、めくりを狙えるジャンプB、下方向に強いジャンプC、狼状態のC→Aを使う。狼状態の各種Cや空中ダッシュは、Dで人間に戻っても事前の勢いが残るので、これを組み合わせて動きの的を絞らせないようにしよう。

昇りジャンプCは中段になる。ラピッドキャンセル→降り際にC→着地しゃがみC～とつなごう。

ヒートゲージが50%以上あるとき、近距離で立ちBをガードさせたら中下段の二択に移行しよう。

しゃがみBや⬇＋Cが下段の選択肢。こちらはヒートゲージを使わずに連続技や攻め継続を狙える。

応用攻略　狼状態の性能

攻撃はA、Bのみで、レバー入力＋Cで各方向に高速移動。Dで人間状態に戻る。ガード、バリアガードは不可能。Aは下段攻撃で、Bは対頭属性無敵。ジャンプAはCから出すと中段攻撃として機能し、コマンド投げのヒンメル・ヴォルフもあるので崩し能力は高い。A、B攻撃はすべて各種Cでキャンセル可能。ヴォルフゲージは、狼状態の間は少しずつ減少し、Cで高速移動すると大量に消費。消費したゲージは人間状態で地上に居るときのみ回復する。

アイゼン・ヴォルフはガードされても先に動ける。ヒット時は相手が[illegible]受身を失敗したら追撃可能だ。

応用攻略　狼状態の高速中段を活用

狼状態のC→A（人間状態から出す場合は特定の必殺技からD→A）は、見切られくい中段攻撃だ。同条件で出せる⬇＋C→Aの下段攻撃（中段連係より2フレーム遅い）と使い分ければ、ガードを揺さぶれるぞ。この連係の弱点はジャンプAが当たる前に割り込まれることだが、ナハト・ローゼンorモーント・リヒト～D→Aは6フレーム、狼状態の立ちB→C→Aは4フレームしかすき間が無く、割り込まれにくい。積極的に連係に組み込んでいこう。

下段の[illegible]である[illegible]Aは[illegible]勢が低く、特定の立ちAをかわしてから[illegible]できるの[illegible]

実用連続技

Ⅰ（人間状態）【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ナハト・イェーガーⓇ▶【しゃがみC→➡+B（2段目）→立ちC】Ⓒ▶ナハト・ローゼン～⬇+D→ジャンプ【A→A→A】Ⓒ▶A空中ケーニッヒ・ヴォルフ～B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～ニュートラルC→B→B→（着地）少し前に歩いてBⒿ▶（D→）BⒿ▶【B→C】　ダメージ:4032

Ⅱ（狼状態）C→A→（着地）BⒸ▶Bケーニッヒ・ヴォルフ～※A空中ケーニッヒ・ヴォルフ～B空中ケーニッヒ・ヴォルフ～ニュートラルC→B→B→（着地）少し歩いてBⒿ▶ハイジャンプ（D→）BⒿ▶【B→C】　ダメージ:2646

Ⅲ➡+A（カウンターヒット）→少し前に歩いて立ちCⒿ▶ハイジャンプBⒸ▶モーント・リヒト～ニュートラルD→Ⅱの※以降と同様　ダメージ:2848

Ⅳ（相手画面端）前方投げorヒンメル・ヴォルフ（空中版含む）→（前方投げ始動は引き付けて）【しゃがみC→➡+B（2段目）】→【しゃがみC→➡+C】→（引き付けて）【しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶ハイジャンプBⒿ▶【B→C】Ⓒ▶ケーニッヒ・フルーク　ダメージ4717or4742

Ⅰはけん制技からの連続技。ナハト・イェーガーのラピッドキャンセルを少し遅らせると、その後の間合いが近くなりつながりやすい。空中Bケーニッヒ・ヴォルフ後のCは少し遅らせて出し、相手との高さを合わせよう。Ⅱは中段始動のもの。【A→B】始動でも同様の追撃が可能だ。Ⅲは主に対空始動で狙う。モーント・リヒト～ニュートラルD→A空中ケーニッヒ・ヴォルフは素早くつなぐこと。

リボルバーアクション派生表

地上技	立ちA	立ちB	立ちC	屈A	屈B	屈C	➡＋A	➡＋B	➡＋C	⬇＋C	各種D	投げ
立ちA	連	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○
立ちB	×	×	○	×	△	○	×	○	○	○	×	×
立ちC※1	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
しゃがみA	○	○	○	連	○	○	×	○	×	○	○	○
しゃがみB	×	△	○	×	×	○	×	○	×	○	×	×
しゃがみC	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×
➡＋A	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡＋B	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	※2	×
➡＋C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	※3	×
⬇＋C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

空中技	A	B	C	D	投げ
A	連	○	○	○	○
B	○	×	○	×	×
C	×	×	×	×	×

※1：ヒット時のみジャンプキャンセル可能　※2：2段目のみ派生可能　※3：当たる前のみ派生可能　※狼状態ではA→B、A→C、B→Cが可能。また、地上＆空中Aは当てたときのみ3連発可能。

●表の見方：左の技から右に向かって見て、「○」は派生可能、「×」は派生不可能、「△」は次の技を一連の派生で出していない場合のみ派生可能、「連」は同じ技を連発可能（空振り時も可能）なことを表す。また、技名が赤いものはジャンプキャンセルが可能。

BBCSⅡ 鉄血戦外

●ヴァルケンハイン補足：人間時の立ちBは先端以外なら⬇+Cにつながり、ヒット後は少し歩いて【しゃがみB→立ちC】（近距離用）や、シュバルツ・ヤクト～ヴァイス・ヤクト（遠距離用）で追撃可能。相手の固めから抜け出す手段として、昇りジャンプCも有効。攻撃を出した瞬間にやられ判定が小さくなるので、相手の連係に5フレーム以上のすき間があれば、打点の低い技をかわしつつ攻撃できるぞ。

デッドスパイクで端から逃がすな!

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ
RAGNA=THE=BLOODEDGE

デッドスパイクとベリアルエッジの強化により、立ち回りがパワーアップ。新しい連続技にも対応していこう。

Text：ケンちゃん

デッドスパイクを利用した固め

本作はデッドスパイクガード後の有利時間が増加しており、相手を画面端に追い詰めた状況では、これを使った固めが強力だ。ただし、立ちC、しゃがみCからのデッドスパイクは、最速の前方ジャンプで跳び越えられてしまうため、乱発は非常に危険。そこでジャンプ防止になる【立ちC→しゃがみD】や【しゃがみC→↘+C】を交ぜることが大事だ。これで相手がジャンプせずガードを固めるようになったら、中段攻撃のガントレットハーデスを仕掛けていこう。しゃがみDヒット時は確認してラピットキャンセルし、【立ちC→立ちD】から連続技へ移行するのが理想だ。

『II』対応連続技

I (相手画面端)【立ちB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶Dインフェルノディバイダー(1段目)～アッパー～横吹き飛ばし→(ダッシュで相手をくぐって)【立ちC→立ちD(1段目)】Ⓒ▶デッドスパイク→立ちD･➡➡→➡+AⒿ▶ベリアルエッジ→(着地)立ちD(2段目)Ⓒ▶まだ終わりじゃねぇぞ　ダメージ:3440

II【立ちB→立ちC→しゃがみD】Ⓡ▶ダッシュ【立ちC→しゃがみC→立ちD･➡➡】→立ちCⒿ▶ハイジャンプ【C→D】Ⓙ▶DⒸ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし　ダメージ:3624

IのDインフェルノディバイダーは、1段目が当たった瞬間に⬇↘➡+Cを入力して、2段目を当てずにアッパーへつなごう。横吹き飛ばし後は、相手が落下する前に下をくぐること。

ベリアルエッジで突っ込め!

ベリアルエッジは硬直が短くなっており、通常ガード時は1フレーム有利。ギリギリガードされたとしても2フレーム不利な程度なので反撃は受けない。跳び込みのタイミングを変える効果があるので、対空に➡+Aを使ってくる相手に出すと、カウンターヒットで当たりやすいぞ。

カウンターヒット時は立ちで+7、しゃがみで+9フレーム。ダッシュ立ちAなどがつながるぞ。

裂氷でダウンを奪い、起き攻めを仕掛けろ!

ジン=キサラギ
JIN=KISARAGI

立ちBからの連係によりガードを揺さぶる能力がアップ。画面端の吹雪、裂氷を使った連続技にも注目だ。

Text：ケンちゃん

裂氷を決めた後の攻め

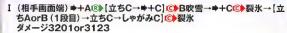
画面端で裂氷を決めると、相手は空中受身を取れないケースが多い。ここからは裂氷の硬直が解けた瞬間に垂直ジャンプし、ジャンプ中⬇+Cで攻撃しよう。相手が最速で前転起き上がりをした場合は空中ヒットし、緊急回避にはジャンプ中⬇+Cが重なるので攻め込みやすいのだ。

前転起き上がりに対してジャンプ中⬇+Cを当てた後は、立ちBにつないで空中連続技へ。

立ちBから中下段の二択を仕掛けよう

立ちBから中段攻撃の➡+Aを出せるようになり、ガード崩し能力が大幅にアップ。➡+Aはラピッドキャンセルしないと追撃できないが、硬直自体は前作より減っており、ギリギリガードされない限り反撃を受けないため使いやすい。相手に接近した後は、立ちB(2段目)から➡+Aとしゃがみ Bor↘+Cを使い分けて攻めよう。【立ちB→➡+A】は間が6フレームしか空いていないため、通常技での暴れにも強い。カウンターヒット時はラピッドキャンセルせずとも立ちCで追撃可能だ。通常ヒット時はヒット確認してラピッドキャンセルし、【立ちC→➡+C】につなごう。

『II』対応連続技

I (相手画面端)➡+AⓇ▶【立ちC→➡+C】Ⓒ▶B吹雪→➡+CⒸ▶裂氷→【立ちAorB(1段目)→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶裂氷
ダメージ3201or3123

II (相手画面端)↘+CⒸ▶氷連双→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶B吹雪→➡+CⒸ▶裂氷→【立ちA→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶裂氷
ダメージ4037

I、II共にB吹雪後の➡+Cは、高い打点でヒットさせて裂氷の先端を当てるのがコツだ。↘+CⒸ▶氷連双は、↘+Cヒットの瞬間から19フレーム以内に氷連双を出せばつながるぞ。

チェーンリボルバーから必殺の連続技を狙え!

ノエル=ヴァーミリオン
NOEL=VERMILLION

チェーンリボルバーからの連続技ダメージが強みとなるノエル。始動技をどう当てるかが、勝敗を分ける!

Text：よるよる

チェーンリボルバーの火力で圧倒!

チェーンリボルバーから始動する連続技は、比較的簡単に5000程度のダメージをたたき出せる。上半身を狙った攻撃には立ちDや⬅+D、下半身を狙った攻撃にはしゃがみDで回避しつつヒットを狙えば、相手の攻めに高いリスクを負わせられる。チェーンリボルバーをガードされた場合は、中段の派生➡+Bと下段の派生➡+Dでガードを揺さぶり、ヒット時はAオプティックバレルから➡+Cで追撃を狙っていくといい。また、派生立ちCⒸAオプティックバレルが割り込まれにくいことを生かし、派生立ちC～派生➡+Bなどでガードを揺さぶる連係も強力だ。

ジャンプ中⬅+Dで攻める

空中で軌道を変化させつつ後方を攻撃するジャンプ中⬅+Dは、ジャンプ攻撃から連係させると素早く背後から攻撃できるため、見切られにくいガードの揺さぶりとして機能する。ヒット時はチェーンリボルバーの派生技がつながり連続技に持ち込めるので、見返りは十分だ。

ジャンプ攻撃後に発生の早い技を出されると割り込まれるが、たまに使うぶんには有効だ。

『II』対応連続技

I (相手画面中央、立ち状態)しゃがみD～C～➡+CⒸ▶マズルフリッター→【しゃがみB→➡+C(1段目)】Ⓒ▶Bフラッシュハイダー×1→Bフラッシュハイダー×3～Cフラッシュハイダー→ダッシュ➡+C(1段目)Ⓒ▶Aオプティックバレル→➡+C(1段目)Ⓙ▶D～(着地)➡+D～➡+B～D～CⒸ▶ブルームトリガー　ダメージ:4862

II (相手画面端)【➡+B→➡+C(1段目)→しゃがみC(2段目)→↘+C】Ⓒ▶Bフラッシュハイダー(×1～10)～Cフラッシュハイダー→ダッシュ➡+C(2段目)Ⓒ▶立ちD(空振り)～スプリングレイドー→➡+C(1段目)Ⓙ▶D～(着地)➡+D～➡+B～CⒸ▶ブルームトリガー→フェンリル　ダメージ:5074程度

フラッシュハイダーはダッシュでキャンセルできるため、間合いが遠くても追撃可能。Iは立ち状態限定。しゃがみ状態には、チェーンリボルバー中の➡+Cから➡+Dにつなごう。

BBCS II 熱血欄外

●ラグナ補足：まだ終わりじゃねぇぞはラピッドキャンセルを使わないと追撃できないが、ボーナス補正120%が付き、↘+C空中ヒット後にも出せる。　●ジン補足：↘+CⒸ▶氷連双のヒット確認は、相手が立ちガードしてくらった場合に出る「!」マークに注目すると反応しやすい。　●ノエル補足：フラッシュハイダーからのダッシュは専用アクションで、動作が終わるまで技を出せず、走り続けることもできないので注意。

磁力の力で引き寄せろ！

テイガー(TR-0009)

磁力付加中は、立ち回りでの➡+Aがお手軽なけん制技になる。下段に気を付けつつ振り回そう。

Text：OYZ

立ち2回転を決めろ！

ジェネシックエメラルドテイガーバスター（以下、GETB）は2回転のレバー操作が必要で、地上からいきなり出すのは難しい。だが、本作ではボルテックチャージの出始めがGETBでキャンセル可能。変更されたコマンドを生かし、[illegible]＋D～[illegible]＋Cと素早く入力すれば、いきなりGETBが出せるのだ。

なお、GETBは磁力付加中なら相手を1～2キャラ分引き寄せて投げるようになった。磁力付加中は、かなり遠めでも反撃として使えそうだ。

また、本作ではガードクラッシュ状態に投げが確定する。GETBで簡単に大ダメージを与えられるぞ。

➡＋Aを振り回せ！

本作最大の変更点は➡＋A。ボタンを押し続けてためると18フレーム目からスーパーアーマーが付き、上下段の打撃技と飛属性の技全般を耐えられる（ただし、1500ダメージ以上の攻撃は耐えられない）。耐えた場合のダメージは、本来の攻撃力の半分。

実戦では、磁力付加中に➡＋Aを出すのが強力。適当に振り回しても、相手を引き寄せて当たる。【➡＋A（ため）→しゃがみC】入れ込んでおき、ヒット時はアトミックコレダーで追撃。ガード時は⬊＋Cを出し、ガードプライマーを二つケズるといい。ガード崩しを重視するなら、【➡＋A（ため）→➡＋B】と出すのも手だ。

『II』対応連続技

I （磁力付加時）前方投げ→アトミックコレダー→Bスレッジハンマー→ガジェットフィンガー　ダメージ:2966

II 前方投げ→スパークボルト→【立ちC→➡+A→しゃがみC】Ⓒ➡アトミックコレダー　ダメージ:2972

前方投げはそれ自体のダメージが大きく、追撃でさらに伸ばせる。Iはアトミックコレダーを最速で出して少しタメる。IIは、スパークボルトを相手の落下に合わせて当てよう。

ねこっとび！で攻める

ねこっとび！は、相手を飛び越した場合に相手方向へと振り向くようになった。ここからジャンプCを出して、相手のガードミスを誘おう。相手がねこっとび！を見て逆ガードするようなら、ねこっとび！→ジャンプ⬇＋Dで正面から攻撃し、ラピッドキャンセルから追撃を狙うのも手だ。

画面端に追い詰められたときは、しゃがみAⒸ➡ねこっとび！などで攻守の逆転が狙える。

立ちCの空中ガード不能を生かす

本作では空中ガード不能技が増えており、タオカカも立ちCが空中ガード不能になっている。立ちCは攻撃の打点が高くリーチが長いので、空中の相手に当てやすいぞ。攻撃時は常にジャンプキャンセルを仕込んでおき、ヒット時はジャンプ⬆＋D～Aにつないで連続技Iを決めよう。

『II』対応連続技

I 【立ちB→➡+A】Ⓙ➡｛ジャンプ⬆+D～A→（着地）｝×3→しゃがみD～➡→ジャンプ⬆+D～⬅→ジャンプD～➡→ジャンプCⒸ➡遅めジャンプ⬆+D～➡→遅めジャンプ⬇+D～➡Ⓒ➡ネコ魂ツー！　ダメージ:3162

II （相手画面端）【立ちB→⬈+C】Ⓒ➡ネコ魂スリー！（2ヒットまで連打）Ⓒ➡立ちD～A→｛ジャンプ⬆+D～A→（着地）｝×5→しゃがみD～⬅→ジャンプ⬆+D～⬅→ジャンプD～➡→ジャンプCⒸ➡遅めジャンプ⬆+D～➡→ジャンプ⬇+D～➡Ⓒ➡ネコ魂ツー！　ダメージ:4624

III 猫の人直伝･ヘキサエッジ→立ちD～➡→｛ジャンプCⒸ➡ジャンプ⬆+D～➡｝×2→遅めジャンプ⬇+D～➡Ⓒ➡ネコ魂ツー！　ダメージ:3567

IV （相手画面端付近）猫の人直伝･ヘキサエッジ→立ちBⒸ➡ギッザギザ！（2段目）Ⓒ➡しゃがみD～⬅→ジャンプD～➡→ジャンプCⒸ➡ジャンプ⬆+D～➡→ジャンプ⬇+D～➡Ⓒ➡ネコ魂ツー！　ダメージ:3529

最後のネコ魂ツー！は、すべて5ヒットまで連打する。Iはダッシュ【立ちB→⬈+C】Ⓒ➡ネコ魂ワン！Ⓒ➡立ちD～B→ジャンプ⬆+D～Aからも同じ連続技が可能。後方投げ→【立ちB→立ちC】からはジャンプ⬆+D～Aを2回にすること。IIはマコトにはジャンプ⬆+Dのループを4回にする。テイガーには最初の立ちDを遅めに、ミューには立ちDが入らない。IVのギッザギザ！は、マコトに入らない。

攻めて攻めて攻めるニャス！

タオカカ

TAOKAKA

前作ほどではないものの、依然として火力の高いタオカカ。使いやすくなったねこっとび！に注目だ！

Text：がーくん

ヒートゲージを活用して攻めを終わらせるな！

レイチェル＝アルカード

RACHEL=ALUCARD

今回はディストーションドライブの使い方を解説する。有効活用すれば攻めや連続技が強力になるぞ。

Text：KYO

テンペスト・ダリアで攻めを継続

通常技をガードされたら、テンペスト・ダリアでフォローするのが有効。大幅に有利となるので攻めを継続できる上、飛んでくるアイテムに隠れて中段の⬅＋Bや通常投げでガード崩しを狙えるぞ。また、画面中央で➡＋Bカウンターヒットや立ちC･Cヒット後の追撃に使うのもアリだ。

巨大なアイテムが飛んでくるとレイチェルが完全に隠れられるので、非常に見切られにくい。

バーデン・バーデン・リリーで連続技を強化！

下記は高火力の連続技。ノエルには、⬉＋Cの2段目からバーデン・バーデン・リリーにつなぐ。IとIIは、レイチェル、アラクネ、カルル、ミューに対しては⬉＋C（→⬉＋D）Ⓒ➡バーデン・バーデン・リリーとつなぐこと。

また、Iは立ちCをできるだけ低めに当てて、ゲオルグ13世を発動させる。反対にIIは、ゲオルグ13世を発動させないように立ちBを高めに当てよう。IIはIよりダメージが落ちるが、ゲオルグ13世が相手のダウンに重なるのがポイントだ。

IIIは画面端の連続技。最後の⬉＋Cからはゲオルグ13世を出せるので、再度起き攻めを展開しよう。

『II』対応連続技

※すべて【立ちB→➡＋B→立ちC→⬉＋C（3段目）】Ⓒ➡バーデン・バーデン・リリー→ゲオルグ13世（設置）始動

I （相手画面中央）立ちC（→ゲオルグ13世ヒット）Ⓒ➡Aタイニー・ロベリア→立ちCⒸ➡ソード・アイリス→ハイジャンプ［B→A→C］Ⓙ➡⬇＋C　ダメージ:4661

II （相手画面中央）立ちBⒿ➡ハイジャンプ［B→C］Ⓙ➡⬇＋C　ダメージ:4045

III （相手画面端）立ちC・CⒸ➡Aタイニー・ロベリア×2（→ゲオルグ13世ヒット）→（前方ジャンプ直後に）空中ソード・アイリス→ダッシュ立ちC・C→ダッシュ⬉＋C　ダメージ:5098

●テイガー補足：わずかながらダメージがあるガジェットフィンガーだが（ダメージ100）、この技のダメージで相手をK.O.することはできない。　●タオカカ補足：前方投げは画面端なら追撃可能だ。⬅+D～A→立ちCで拾っていこう。　●レイチェル補足：ジャンプ中⬇+Cで空中連続技を締めたら、立ちAやしゃがみAでスキを軽減して攻め込めるぞ。

烙印を付けるまでは慎重に!

アラクネ
ARAKUNE

烙印モード中はすさまじい強さを誇るアラクネ。効率良くD攻撃をヒットさせる連係や連続技を煮詰めよう。

Text:よるよる

まずは烙印ゲージをためる

烙印ゲージをいかにためるかが、アラクネの腕の見せところ。安全な位置からゼロベクトルや各種D攻撃を出しつつ、我慢強く烙印ゲージをためよう。こちらから攻めて烙印ゲージをためるなら、低めのジャンプBから【立ちA→➡+A】や【立ちA→しゃがみA】でガードを揺さぶるといい。

上空停滞型のゼロベクトルは前作より高度が下がり、相手がジャンプするとほぼ確実に当たる。

烙印モード中の攻め

烙印モードになったら、A蟲、B蟲、C蟲を出しながら相手に接近を試みよう。技が暴発しないように、立ちAのモーション中やバリアガード中に蟲を入力するといい。接近戦に持ち込めたら、しゃがみAや➡+A、中段の昇りジャンプCやダッシュによる裏回りから連続技を狙おう。

アラクネはガードプライマーを減らす技が豊富。残量を意識してガードクラッシュを狙え!

『II』対応連続技

Ⅰ 空中投げ→ジャンプD→(着地)立ちDⒿ➡ハイジャンプ【A→C→D】 ダメージ:2205

Ⅱ (烙印モード中)【⬈+A→⬈+A→➡A蟲ヒット→立ちC(→ニュートラルD押し~放し)】Ⓙ➡➡+A→A蟲ヒット→空中PならばQ(C版)→D蟲ヒット→yトゥーダッシュ(終わり際に➡でC押し~放し→D押し~放し)→➡C蟲ヒット→➡D蟲ヒット→【➡+C→C→⬇+C(入力は➡+C→ニュートラルCD同時押し→⬇+C)】→D蟲ヒット→後方ジャンプ⬇+A(⬈入れっぱなしで終わり際にC押し~放し→D押し~放し)→⬅C蟲ヒット→⬅D蟲ヒット→ジャンプC ダメージ:5770程度

Ⅰは烙印ゲージを一気に最大までためられる。空中投げが低い位置で決まったときに狙いたい。Ⅱは、蟲を出す位置を調整しながらつないでいくのがポイント。

➡+Bでガードを崩すでござる!

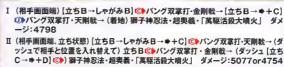
中段技の➡+Bは、ラピッドキャンセルすれば降り際のジャンプBと着地後しゃがみAで中下段の二択を狙える。これに加えて、降り際のジャンプBより遅いタイミングの中段となる空中ダッシュCも交ぜると強力だ。なお、これらの攻撃は➡+Bがヒットしていると連続ヒットするぞ。

➡+Bヒット時に上記のガード崩しをすると、しゃがみ限定の連続技を狙えるぞ。

画面端限定の高火力連続技を狙うでござる!

相手を画面端に追い詰めたら、下記の連続技を狙える。Ⅰは相手の状態を問わず狙える連続技。バング双掌打・天剛戟は、➡+Cをジャンプキャンセルしてつなぐ。相手の下部を狙おう。Ⅱは立ち状態限定の連続技。バング双掌打・天剛戟を決めたら、ダッシュで素早く位置を入れ替えて立ちBにつなごう。【立ちC→➡+D】は、一瞬だけダッシュしてつなぐため難度が高い。難しい場合は省いてしまおう。Ⅲは投げ始動の連続技。①は前方投げ始動の場合、ダッシュを一瞬だけして➡+Dにつなぐ。②はヒートゲージを100%消費するが、大ダメージを与えられるぞ。

『II』対応連続技

Ⅰ (相手画面端)【立ちB→しゃがみB】Ⓒ➡バング双掌打・金剛戟→【立ちB→➡+C】Ⓙ➡バング双掌打・天剛戟→(着地)獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」 ダメージ:4798

Ⅱ (相手画面端、立ち状態)【立ちB→しゃがみB→➡+C】Ⓒ➡バング双掌打・天剛戟→(ダッシュで相手と位置を入れ替えて)立ちBⒸ➡バング双掌打・金剛戟→(ダッシュ【立ちC→➡+D】Ⓒ➡)獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」 ダメージ:5077or4754

Ⅲ (相手画面端)①{前方投げ→ダッシュ➡+D} or ②{真空烈風バング落とし(4段目)Ⓡ➡【立ちC→➡+D】} Ⓒ➡バング双掌打・金剛戟→【立ちB→➡+C】Ⓙ➡バング双掌打・天剛戟→(着地)獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」 ダメージ:4500or6306

画面端限定の高火力連続技を狙うでござる!

シシガミ=バング
BANG=SHISHIGAMI

前作と比べて若干パワーダウンをしたバング。しかし、画面端の連続技には目を見張るものがあるぞ。

Text:KYO

本作でも大車輪起き攻めは健在だ!

ライチ=フェイ=リン
LITCHI=FAYE=LING

前作同様、大車輪起き攻めは非常に強力。新しい連続技パーツを覚えて画面端で相手をねじ伏せろ!

Text:DIEちゃん

連続技パーツの見直し

本作のライチは通常技をキャンセルして一気通貫を出せなくなったため、棒所持時の連続技の大幅な見直しが必要。画面中央では、【しゃがみC→立ちC(1段目)】や【立ちC→⬈+C】からⒸ燕返しで締めるのが基本だ。燕返しの落下部分を当てないようにすれば、ダッシュ立ちBで追撃できる。

素手時の一気通貫後にダッシュ立ちBで追撃ができるので、そこから空中連続技につなごう。ジャンプCは緊急受け身不能になってしまったため、ジャンプ【B→C→B】→(着地)ジャンプ【B→C→B】が入るので、これで一気に画面端まで運ぶことができる。慣れるまでは難しいので要練習だ。

『II』対応連続技

Ⅰ (相手画面端)【立ちB→しゃがみC→➡+D】→三元脚・發Ⓒ➡立直・単騎待ち~一発→(立直・単騎待ち中)三元脚・發→(着地)三元脚・發~白~中→【立ちB→➡+C(1段目)】Ⓒ➡小手返し(後)→ジャンプBⒿ➡【B→C→D(1段目ヒット)】→C→(D2段目ヒット)→(着地)➡+C ダメージ:4128

Ⅱ (相手画面端)前方投げ→➡+CⒿ➡(空中ダッシュ)【B→C】→(着地)【立ちB→しゃがみC→➡+D】→【立ちB→➡+C(1段目)】Ⓒ➡小手返し(後)→ジャンプBⒿ➡【B→C→D(1段目ヒット)】→C→(D2段目ヒット)→➡+C ダメージ:2813

Ⅰは基本連続技。ゲージがあるときは、最後に大車輪からの起き攻めを狙おう。Ⅱは空中ダッシュ【B→C】→立ちBの部分が難しいが、空中ダッシュB→立ちBにすれば簡単だ。

前方投げラピッドキャンセル

ライチの前方投げは初段のみ補正が軽いため、ラピッドキャンセルすることにより連続技ダメージの底上げが可能。相手が画面端付近ならば単発の➡+Cで締められるので、ゲージに余裕があれば大車輪起き攻めまで持ち込める。前方投げが決まったときは積極的に狙っていこう。

前方投げの初段をラピッドキャンセルすることによって、大幅に火力を上げることができる。

●アラクネ補足:➡+Cカウンターヒット時は、立ちAⒿ➡【A→C→D(or Ⓒ➡fマルg)】で追撃が可能。連係や反撃に➡+Cを活用してみよう。 ●バング補足:➡+Bは、カウンターヒットすると立ちBが連続ヒットする。暴れつぶしとして使うのも強力だ。 ●ライチ補足:一気通貫はガードされても2段目まで出るようになったため、地上でガードさせれば素手状態で二択を仕掛けることができる。

⇒+Aと人形の変更点をチェック!

カルル=クローバー

CARL=CLOVER

本作のニルヴァーナは、各技のゲージ減少量が増えている。連続技が終わったら休ませることも考えよう。

Text：OYZ

⇒+Aの特殊な性能

前作では上半身無敵しか無かった⇒+Aだが、本作ではその上半身無敵に加え、動作開始少し後から対頭属性無敵となっている。対空技としての性能が向上しているので、早めを意識しつつ活用していこう。

そして注目したいのが、この対頭属性無敵が動作終了まで続くこと。つまり、攻撃後の硬直中でも相手のジャンプ攻撃をくらうことはないのだ。早めに⇒+Aを出して空振りし、対頭属性無敵で相手のジャンプ攻撃を回避する形になった場合は、慣れていない相手は反応が遅れやすいポイント。強気にしゃがみAや投げを出していくと決まりやすいぞ。

ニルヴァーナの変更点

本作のニルヴァーナは、ゲージ最大値（10000）や起動継続による減少は変わらないが、右表のように各技のゲージ減少量が上昇。行動不能時間が長くなっているので、ゲージを切らさないよう注意したい。ゲージの回復タイミングが早まったことを生かし、こまめに停止させて回復させよう。

技名	『BBCS』	『BBCS II』
⇒+D放し	660	1000
⇓+D放し	760	1200
⬊+D放し	660	1000
⇐+D放し	560	1000
⇑+D放し	720	1000
ラ・カンパネラ	300	500
コン ブリオ	620	1000
コン アニマ	600	1200
コン フォーコ	730	1200
ヴォランテ	1000	1200

『II』対応連続技

Ⅰ [立ちB→⇒+B]Ⓒ⇒カンタービレ→⇒+BⒿ⇒[B→⇓+C]→ジャンプC ダメージ:1984

Ⅱ （相手立ち状態、カルルと人形で挟み込んだ状態から）[立ちB→立ちC]Ⓙ⇒人形⇒+D放し→（降り際に）ジャンプ⇓+C→[B→C]→（着地）[立ちB→しゃがみB（→人形⇓+D放し入力）→立ちC]→人形⇓+D放しヒット→ジャンプBⒿ⇒[B→C]→人形⇓+D放し　ダメージ:3378

Ⅰは2段ジャンプを使っていないので、連続技後は2段ジャンプCで起き攻めが可能。Ⅱは最初のジャンプ中⇓+Cがポイント。低い位置で当てれば跳ねた後に[B⇒C]がつながるぞ。

画面端の爆発力に酔いしれろ!

ハクメン

HAKU-MEN

本作のハクメンは画面端が激熱! 画面端に追い詰めてからの大ダメージ連続技で、相手を葬り去るのだ!

Text：が一くん

画面端に追い詰めよう

椿祈、前方投げは画面端のみ追撃可能なので、画面中央では連続技Ⅲで画面端に追い詰めることが重要。画面端では、空中ガード不能の立ちCや闇魔でジャンプを防止しつつ、鬼蹴からの投げと[しゃがみA→投げ]の二択を迫ろう。なお、火蛍はヒット時に相手を大きく吹っ飛ばすように変化。画面中央では低空火蛍から空中ダッシュジャンプC→（着地）紅蓮が入り、画面端ではバウンドを誘発するので、⇒+Cで追撃可能だ。

『II』対応連続技

Ⅰ （相手画面端）前方投げ→立ちCⒸ⇒蓮華（1段目）～鬼蹴→⇒+C→しゃがみCⒿ⇒（ハイジャンプ） ⇓+A→⇓+C→（着地）※しゃがみCⒿ⇒⇓+A→空中ダッシュ ⇓+A→C→（着地）立ちC→⬊+C　ダメージ:4108

Ⅱ （相手画面端）{立ちCⒸ⇒蓮華（1段目）～鬼蹴} or {椿祈}→⇒+C→ダッシュ→{しゃがみCⒿ⇒（ハイジャンプ）⇓+A→⇓+C→（着地）}×2→Ⅰの※以降と同様　ダメージ:5326

Ⅲ 立ちCⒸ⇒鬼蹴～闇魔Ⓙ⇒（降り際） ⇓+C→（着地）しゃがみCⒿ⇒⇓+A→空中ダッシュ ⇓+A→C→（画面端到達）（着地）Ⅰの※以降と同様　ダメージ3835

ジャンプCから着地後に拾い直す部分は、ジャンプCを遅めに当てること。Ⅱは、アラクネにはジャンプ⇓+Cが入らない。Ⅲは、立ちCや蓮華（1段目）～鬼蹴～闇魔始動など、始動部分の補正が軽い場合のみ、画面端で拾い直せる。

当て身を使おう

立ちDの当て身成功時は、しゃがみCⒿ[A→D]Ⓙ⇓+A→Cで追撃できる。⇒+Dの当て身成功時は、ハイジャンプ⇓+C→しゃがみCで追撃。しゃがみD当て身成功時は、立ちCから連続技につなごう。虚空陣 雪風は当て身の持続時間が長くなり、攻撃を取りやすくなっている。

立ちDは反撃部分のリーチが伸びており、中距離のけん制技に反撃しやすくなったぞ。

強化されたソードサマナー・改に注目!

ラムダ

A-No.11-

地上けん制として使いやすくなった立ちD。ここから各種アクトパルサーZweiで攻め込んでいこう。

Text：KYO

立ちDと⇒+Dの変更点を覚えてけん制に役立てよう

本作の立ちDは、前作のものに比べて剣の出現位置が近くなっている。相手のダッシュを見てから止めやすいので、地上のけん制で重宝するぞ。

⇒+Dは弾が画面端まで届くようになった。遠距離のジャンプや空中バックステップには⇒+D、近距離のジャンプにはしゃがみDと使い分けよう。

立ちD・Dは、ヒット確認から下記の連続技を狙える。見逃さないようにしよう。

『II』対応連続技

Ⅰ （相手画面端）立ちD・DⒸ⇒アクトパルサー Zwei・ブレイド→ダッシュ [立ちB→⇒+A]Ⓙ⇒低空クレセントセイバー→（着地）[立ちC×8→⇒+C （8段目）]Ⓒ⇒スパイクチェイサー→[立ちC×8→⇒+C（8段目）]Ⓒ⇒アクトパルサー Zwei・キャバリエ→（ダッシュで相手と位置を入れ替えて）⇒+AⒿ⇒[D・D→⇓+D・D]Ⓙ⇒[D・D→⇓+D・D]Ⓒ⇒クレセントセイバー　ダメージ:3798

Ⅱ 立ちD・DⒸ⇒レガシーエッジ→シックルストーム（C追加入力）→アクトパルサー Zwei・キャバリエ→[立ちD・D→⇒+D・D→しゃがみD・D]Ⓙ⇒[D・D→⇓+D・D]Ⓙ⇒[D・D→⇓+D・D]Ⓒ⇒クレセントセイバー　ダメージ:3824

Ⅰのダッシュ立ちBは最速で。先行入力を利用してつなごう。Ⅱのシックルストームは、アクトパルサー Zweiか前方ジャンプからつなぐとタイミングを合わせやすいぞ

グラビティシードで投げつぶし!

対投げ無敵のあるグラビティシードは、ダッシュやアクトパルサーZweiから使うと、投げを警戒して投げ抜けする相手にカウンターヒットしやすい。ガードされても反撃は受けない上、A版ならガードした相手の位置に重力場が発生するので、バックステップで安全に逃げられるぞ。

Aグラビティシードをガードされた場合は、バックステップからシックルストームで固めよう。

BBCS II 熱血欄外

●**カルル補足**：ニルヴァーナを起動させ続けた際のゲージ減少量は、1フレームにつき1。追憶のラプソディとゲネラルパウゼは、前作同様ゲージ消費無しだ。　●**ハクメン補足**：しゃがみCはカウンターヒット時の空中受身不能時間が増加。また、出始めのみ姿勢が若干低くなった。　●**ラムダ補足**：Aボタンを押していると、スパイクチェイサーが出ない。低空クレセントセイバーを出すときに役立つぞ。

ツバキ=ヤヨイ

TSUBAKI=YAYOI

D版の必殺技に強力なものがそろうツバキ。多彩な技を持つため、操作していて楽しいキャラクターだ。

Text：よるよる

インストールゲージをためつつ立ち回る

インストールゲージがあれば連係や連続技が大きく強化されるので、まずはこのゲージを1本以上確保するように動きたい。攻める場合は立ちB、低空空中ダッシュ、D審技・閃ク壱ノ撃などを活用しよう。

近距離で相手に攻撃を当てられたら、➡+AやD審剣・風ヲ凪グ剣(タメ)などを利用して相手のガードを揺さぶるといい。インストールゲージがある場合は、投げ→D審技・閃ク壱ノ撃+αの連続技が狙えるので、ダッシュからの投げも交ぜていこう。

防御に回ったときは、対空のしゃがみCと、無敵時間のあるAorD審槍・空ヲ突ク槍で切り返そう。

『II』対応連続技

Ⅰ 【立ちB·B→立ちC·C】Ⓒ➡C審槍·空ヲ突ク槍～B審技·空ヲ翔ル翼（空振り）→しゃがみCⒿ➡CⒿ➡C·CⒸ➡A審技·空ニ閃ク光～A審技·空ヲ翔ル翼 ダメージ2864

Ⅱ （相手画面端） D審剣·風ヲ凪グ剣→【立ちC→しゃがみC·C】Ⓒ➡C審技·閃ク壱ノ撃→【立ちB→しゃがみC·C】Ⓒ➡C審技·閃ク壱ノ撃～C審剣·光ヲ断ツ剣～C審剣·風ヲ凪グ剣→↘+C·C　ダメージ:3253

ⅠはC審槍·空ヲ突ク槍がヒットした瞬間にB審技·空ヲ翔ル翼を出し、当てずに着地しよう。Ⅱは↘+C·Cの部分を省き、再度D審剣·風ヲ凪グ剣を狙うという連係も強力だ。

特殊な状況に対応する

アラクネやハザマなど高空に居ることが多い相手には、C審槍・空ヲ突ク槍での迎撃を狙いたい。無敵時間こそ無いが、斜め上への攻撃判定が大きくフィールド最上部まで飛んでいくため、高い位置に居る相手に当てやすいのだ。ダッシュで間合いを詰め、斜め下から当てにいこう。

C審槍・空ヲ突ク槍は空中ガード不能。相手は高空でもバリアガードをする必要があるのだ。

裂閃牙後の攻め

裂閃牙ガード後は2フレーム有利かつ間合いが近いので、ジャンプや暴れをつぶせるしゃがみAと、コマンド投げの牙砕衝が二択が強力。ここでバックステップする相手には、ダッシュ立ちBや立ちCが有効だ。なお、ハクメンとテイガーには、裂閃牙しゃがみヒット時に立ちAがつながるぞ。

裂閃牙はガードされても攻めを継続できる。タイミングを変えてバレないように使おう。

残影牙で大ダメージを与えろ！

下記は残影牙始動の連続技で、蛇翼崩天刃後の追撃としても狙える。

ⅠとⅡの残影牙後のダッシュ➡+Cは、密着時はダッシュを省く。Ⅰはジャンプ中⬆+Dを経由することで、蛇咬後に最速のジャンプ中➡+Dがつながる。Ⅲは、ダッシュで移動し切ってから↘+Cにつなぐのがポイントだ。Ⅲは主に蛇翼崩天刃から狙える。最初のダッシュ➡+Cは、➡➡→（位置が入れ替わったら）CボタンでOK。テイガーには引き付けて【立ちC（1段目）→➡+C】にしよう。なお、アラクネとカルルには【 】部分を省き、ミューはダッシュ【立ちC(1段目)→➡+C】にすること。

『II』対応連続技

Ⅰ （相手画面中央、プラチナ以外）残影牙→ダッシュ➡+C→ダッシュ【立ちC（2段目）→しゃがみC】→➡+D～A派生→⬅+D～A派生→垂直or後方ジャンプ⬆+D～A派生→（着地）蛇咬→｛ジャンプ➡+D～D派生→（着地）立ちC(2段目)Ⓙ➡C×5Ⓒ➡飛鎌突｝or｛ダッシュ↘+CⒸ➡蛟竜烈華斬｝　ダメージ:4239or5112

Ⅱ （相手画面端）残影牙→ダッシュ➡+C→ダッシュ↘+CⒸ➡蛇刃牙→ダッシュ➡+C→ダッシュ【立ちC(2段目)→しゃがみC】→➡+D～D派生→ジャンプC×5Ⓒ➡飛鎌突　ダメージ:3425

Ⅲ （相手画面端、密着始動）残影牙（強化版）→（ダッシュで下をくぐって）➡+C→［ダッシュ【立ちC(2段目)→➡+C】→］ダッシュ【立ちC(2段目)→しゃがみC】→➡+D～A派生→⬅+D～A派生→蛇咬→ダッシュ【立ちC(2段目)→➡+C】→ダッシュ↘+CⒸ➡蛇刃牙→ダッシュ【立ちC(2段目)→しゃがみC】Ⓙ➡ハイジャンプC×5Ⓒ➡飛鎌突　ダメージ:5366

ハザマ

HAZAMA

連続技が乏しいハザマだが、残影牙が決まれば高火力連続技を狙える。あらゆる手段から決めろ！

Text：KYO

『BBCSⅡ』資料館 フェイタルカウンター対応技

特定の対応技をカウンターヒットさせると発生し、その後の連続技中は相手のやられ時間が長くなるフェイタルカウンター。『BBCSⅡ』での対応技は以下の通りだ。なお、赤字は追加、または条件が変更された技で、カルルのジャンプBは本作では対応技ではなくなっている。

キャラ名	技名
ラグナ	しゃがみC
ジン	しゃがみC、虚空刃 雪風
ノエル	⬅+D、ジャンプ中⬅+D
テイガー	しゃがみC、➡+B
タオカカ	しゃがみC（最大タメ）※1
レイチェル	立ちC、ジャンプ中⬇+C（Lv3）※1
アラクネ	立ちC、しゃがみC、ジャンプC
バング	立ちC、↘+C、バング双掌打・金剛戟&天剛戟
ライチ	【棒所持時】➡+A、【素手時】立ちC
カルル	しゃがみC

※1：ノーマルヒットでもフェイタルカウンターになる

キャラ名	技名
ハクメン	➡+C（最大タメ）、火蛍、虚空陣 雪風
ラムダ	クレセントセイバー、カラミティソード、グラビティシード
ツバキ	➡+C
ハザマ	牙昇脚（タメ版）、蛇翼崩天刃
ミュー	➡+C、フルノツルギ
マコト	Lv3のD技全般（ビックバンスマッシュのオーラ部分とプラネットクラッシャーは除く。スペースカウンターのみLv1～Lv3すべて）
ヴァルケンハイン	➡+B、➡+C
プラチナ	➡+C

BBCSⅡ 熱血欄外

●ツバキ補足：AorD審槍·空ヲ突ク槍はガードされると反撃を受けるが、インストールゲージが2本以上あれば、D審技·空ニ閃ク光～D審技·空ヲ翔ル翼に派生させることでフォローできる。

●ハザマ補足：残影牙は蛇翼崩天刃ヒット後以外にも、立ちC（空中の相手にカウンターヒット）、↘+C（カウンターヒット）、空中投げ、牙昇脚（カウンターヒット）などから狙えるぞ。

戦士たちの闘いは新たなステージへ!!

リュウ
RYU

春麗
CHUN-LI

ベガ
VEGA

アベル
ABEL

ジュリ
JURI

ユン
YUN

ヤン
YANG

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各3ボタン
■発売日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

強くなるための極意
〜開戦の章〜

ついに稼動が始まった『スパⅣ AE』。これから始めるプレイヤーに役立つ上達の極意を伝授する総力特集。さらに、コンシューマー版から変化を遂げた注目キャラクター攻略も掲載していくぞ。

本特集の表記について

●記事中の略称について
ウルトラコンボ…UC
スーパーコンボ…SC
リベンジゲージ…Rゲージ
スーパーコンボゲージ…SCゲージ
セービングアタック…セービング
レバーニュートラル…N
攻撃を出さずに着地するジャンプ…空ジャンプ

●コンボ・動作の表記について
…キャンセルでのつなぎ
…スーパーキャンセルでのつなぎ
…EXセービングでのつなぎ
【 】…ターゲットコンボ

INDEX

闘いの歴史を振り返る
『ストリートファイターⅣ』シリーズの系譜

『スパⅣ　AE』稼動を機に、今までの『ストリートファイターⅣ』（以下『ストⅣ』）の歩みをここで知ろう。

■リリース
2008年7月
■対応機
アーケード

2008年7月、すべての格闘ゲーマーファンが待ち望んだ『ストⅣ』がゲームセンターで稼動開始。ルーファス、アベルなどのオリジナルキャラ4人に加え、シリーズ初のカードシステムを導入。セービングアタックやウルトラコンボなど攻撃性に富んだシステムが話題になった。

一撃必殺のウルトラコンボが火を噴く

ウルトラコンボを絡めたコンボの火力と驚異の技性能を兼ねそろえたサガットが各地で猛威を振るった。

■リリース
2009年2月
■対応機
PS3
Xbox 360

※上記のほかにPC版も発売されている。

アーケード版『ストⅣ』を完全移植し、ボスキャラの剛拳、セスや『ストリートファイター』シリーズの人気キャラ、キャミィ・さくらたちを追加したコンシューマー版が2009年2月に発売。キャラクターの衣装を変えられる追加コンテンツやユーザー待望のネット対戦が導入。これにより地域に関係無くだれでも対戦できる環境が整い、ゲームセンターと自宅で熱い闘いが繰り広げられるようになった。

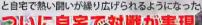
ついに自宅で対戦が実現

■リリース
2010年4月
■対応機
PS3
Xbox 360

『ストⅣ』からキャラクターに大幅な調整を加え、「ジュリ」、「ハカン」など計10キャラの使用キャラを増やし『スーパーストリートファイターⅣ』（以下『スパⅣ』）へと進化を遂げる。国内だけではなく海外でもファンに熱く支持され、"EVO"など世界規模の格闘ゲームイベントが盛り上がる契機にもなった。

俺より強いやつが呼んでいる

他のプレイヤーの対戦動画を鑑賞できるリプレイチャンネル機能が搭載。ハイレベルな試合がいつでも見学できる時代に。

■リリース
2010年12月
■対応機
アーケード

そして2010年12月、アーケード版『ストⅣ』から2年半の時を経て『スパⅣ AE』が満を持してゲームセンターで稼動開始。『ストリートファイターⅢ』シリーズからユン・ヤンが参戦し、使用可能キャラクターは合計37人と前作のほぼ倍に増加。さらに『スパⅣ』からアーケード版へ向けて各キャラクターの技調整が行われているほか、バトルチャレンジモードが追加。その他携帯コンテンツも大幅にパワーアップされ、今まで以上に深く長く遊べるゲームに仕上がっている。

そして舞台は『AE』に……

『スパⅣ AE』の注目キャラはもちろんユン・ヤン。扱いやすくそう快感のあるキャラクターなので初心者にオススメ。

スパⅣAE事典　「スパⅣAE」稼働後初の大規模ユーザー大会となる3on3イベント「STARTING OVER」が12月25日、CLUB SEAG新宿西口で開催された。この大会はカプコンも協賛、参加者にはオリジナルの称号の提供もされた。本作は大会支援モードも搭載されているのでこの冬、全国各地のゲームセンターでは、このような「スパⅣ AE」大会で盛り上がる予感！　地元のゲーセンのイベント予定をチェックしてみては？

ウメハラ師匠!
頼んます!!

ウメハラに学べ!! サイキョー流出稽古 勝利への道 入門編

サイキョー流の看板を背負うダンがウメハラに挑戦状!? 初心者から上級者まで、すべての『スパⅣ AE』プレイヤーに捧げる最強の攻略がここに!

text&構成:よるよる/聞き手:ケンちゃん

自分に合ったキャラ選び、その一歩はキャラを知ること

質問!

おうおう! お前が「スパⅣ」業界で有名なウメハラか!? 早速聞きたいんだが、『スパⅣ AE』にはどんなキャラクターが居るのか教えてくれよ! 初心者や勝ちたいやつはまず、オレを選べと言いたいんだが、それだとゲーセンがオレばかりになっちまうだろ!?

ウメハラの教え

まず、必殺技がコマンドかタメかでキャラクターの動き方は違ってくるよね。その後に、どんな距離や状況が得意なのかという話になる。まず最初に、キャラクターの大まかな分類を紹介するから、これを参考に自分の使うキャラクターを分析してみるといいよ。

コマンド技とタメ技の特徴を知る

波動拳のような「コマンド」技を持つキャラクター、ソニックブームのような「タメ」技を持つキャラクターでは、動かし方が大きく変わってくる。左にそれぞれの特徴をまとめたので、これらを参考に使い方イメージしてみよう。好きなキャラクターを使うことも練習意欲を保つために重要だが、自分に合ったキャラクターを選ぶこともまた、上達への近道なのだ。

コマンド技	タメが必要無いので即座に技が出せる コマンド入力の精度がある程度必要 EXセービングを絡めた連続技が豊富
タメ技	即座に技が出せない 入力が簡単なのでミスが少ない こまめにタメを作る動作が必要

コマンド技の利点は何といっても、即座に技が出せること。ただし、コマンド技はタメ技に比べて、少しだけ入力が難しい。

タメ技は、入力の性質上EXセービング→前ダッシュを絡めたコンボを作りづらい。連続技にはさまざまな工夫が必要になるぞ。

ケース1 飛び道具を持つキャラクター

リュウ、ガイルのような飛び道具を持つキャラクターは、強力な対空技を持っていることが多く、ジャンプを誘って落とすという戦術がとりやすい。ただし、『スパⅣ AE』の飛び道具には、それなりのリスクも存在していることも知っておこう。

飛び道具の性能は技によって大きく異なる。中でも、ガイルやサガットの飛び道具は、スキが小さく、非常に強力な攻撃手段だ。

ケース2 打撃技を軸にするキャラクター

ダッドリーやガイのように近距離戦を得意とするキャラクターは、打撃でガードを揺さぶるのがだいご味かつ戦略の要となる。飛び道具を持たないキャラクターは、通常技によるけん制をうまく使う必要がある。

スピードと多彩な打撃技でガードを揺さぶれ!

ユン、ヤンは打撃技を軸にするキャラクターの代表格だが、強力な追撃が入るコマンド投げも併せ持っているのだ。

ケース3 コマンド投げを持つキャラクター

コマンド投げの間合いまで近づくまでに、いかにダメージを負わないように動けるかが「投げキャラ」の腕の見せどころになる。

ザンギエフやまことなど、コマンド投げを持つキャラクターは、打撃とコマンド投げを使い分けたガードの揺さぶりが強力。上級者でもこの二択攻撃を毎回凌ぐことは不可能だが、その分、コマンド投げを読まれた場合のリスクは極めて大きいことに注意。

ウメハラ師のアドバイス

格闘ゲーム初心者だけどできるだけ早く対戦したいっていう人は、技が出しやすいタメ技のキャラクターを選ぶのがオススメかな。コマンド技を持つキャラクターは、全くの初心者が使うとまず、技を出すのも大変だろうから、かなり練習が必要なはず。俺が初心者だったころももちろんそういう練習から、連続技の練習なんかも毎日のようにやってた。家庭用版が無い時代は、ゲームセンターで2プレイ分お金を入れて、対戦モードにしてから練習してたんだよね(笑)。

スパⅣAE事典 ●初心者のための用語集 めくり:相手を飛び越えるようにして攻撃を出し、背中付近を攻撃すること。リュウやケンのめくりジャンプ中Ⓚなどが一般的。
二択:二つ以上の選択肢を使って相手のガードを揺さぶること。打撃と投げの二択、正面ガードとめくりの二択などが一般的。

ジャンプの使いどころを知り、攻めのきっかけを作る

質問！

練習したばかりの連続技を決めたいんだけど、手っ取り早く相手に近付くにはやっぱりジャンプだよな？　でも、俺がジャンプするといつも、対空技でボコボコ落とされちまうんだ（涙）。俺の何がいけないんだ!?

ウメハラの教え

ジャンプにはリスクがあることをまず知っておこう。ジャンプ中はガードができないわけだから、対空技には負けちゃうんだ。つまり、ジャンプ攻撃を成功させるには、相手が対空技を出しにくい状況を知る必要があるんだよ。

安易なジャンプは落とされる

覚えたての連携やコンボを狙うためにジャンプ攻撃で接近を試みると、対空技で迎撃され続けて負けてしまう。これは初心者がよく陥りがちなパターンだが、安易にジャンプするのではなく、相手が対空技を出しにくい状況を知った上でジャンプ攻撃を狙っていけば、相手にヒット、もしくはガードをさせられる確率が飛躍的に上昇するはず。次のページに紹介する対空する側のポイントやけん制技の使い方と併せて読めば、『スパⅣ AE』の攻防への理解がより一層深まるだろう。これらを参考に腕を磨いてほしい。

ダルシムのジャンプは非常に[illegible]やすいため、飛び込みからコンボを狙うという使い方は難しい。[illegible]の間合いが[illegible]。

ここで狙え！　地上の空振り

隙の少ない通常技や必殺技もジャンプで空振りさせれば、技のスキにジャンプ攻撃をヒットないしガードさせられるものが多数存在する。無敵技の無いキャラクターを相手にした場合は、技の空振りを狙うだけでも効果的だぞ。

強攻撃をけん制技として多用してくる相手に有効だ。

無敵技を持たないキャラクターには積極的に狙おう!

ここで狙え！　飛び道具のスキ

飛び道具は横方向に対して強いが、技のスキは比較的大きい。ジャンプ攻撃が届く位置まで接近すれば、相手が飛び道具を撃つのを先読みしてジャンプするという攻めが有効になる。ジャンプするのを読まれて様子見された場合は迎撃されてしまうが、下に紹介する迎撃されにくいジャンプと併用することで、成功率がアップするはず。

飛び道具のスキにジャンプ攻撃を狙う駆け引きは奥が深い。ここぞと言うときに狙い、成功した場合はコンボをたたき込みたい。

ウメハラ師匠のアドバイス

上級者になればなるほど、ジャンプはリスクがあるってことをよく知ってるんだ。それでも、勝負所ではジャンプを仕掛けないといけないのが、読み合いを熱くさせてくれるよね。

勝負どころでのジャンプが読まれて迎撃されてしまうのは仕方無いけど、あまりにも迎撃されているようだったら、それはワンパターンになっている可能性もあるから注意が必要だよ。

Step up!　迎撃されにくいジャンプ

上に紹介した基本的なジャンプの狙いどころに、ちょっとしたアクセントを付ける戦術をご紹介。これらのジャンプ攻撃の仕掛け方を覚え、ここからの連続技や連係を用意しておけば、攻めがより一層強力になる。特に、ジャンプ攻撃の先端付近をヒットさせた後の連続技は即戦力になること間違い無しだ。

ジャンプ攻撃をしかける距離によっても、相手側の迎撃のしやすさは変わってくるぞ。

応用1　ジャンプ攻撃の先端を当てにいく

横方向にリーチの長いジャンプ攻撃の先端が届く距離でのジャンプ攻撃は、対空技を狙いにくい。

攻撃を出さずに対空技を空振りさせるのも戦略の一つ。無敵対空技を持つ相手に有効だ。

応用2　相手を頭上付近を狙って跳び込む

背中を狙ってヒットさせられるジャンプ攻撃は迎撃が難しい。対空技をとっさに入力しづらいのだ。

背中を狙える技は、キャラクターによって異なる。リュウならジャンプ中Ⓚがオススメ!

スパⅣAE事典　●初心者のための用語集　無敵技:出がかりに無敵時間(やられ判定が無い状態)のある技のこと。無敵時間が攻撃発生以降も持続する技は、切り返しや対空として使いやすい。
判定:格闘ゲーム用語としては、攻撃判定、やられ判定という用法が一般的。攻撃判定は、攻撃の範囲を表し、やられ判定は攻撃を受けてしまう範囲を表す。「攻撃判定が強い」という用法が一般的。

対空技を覚えて相手のジャンプにリスクを与える

質問！

ジャンプの仕掛けどころは理解したが、相手がポンポン飛んでくるのは我慢ならねえ！対空のノウハウについてサクッと教えてくれると助かるぜ！　あとは……多くの猛者たちに、「ウメに昇龍」と語り継がれる昇龍拳のテクニックについてもご教授願いたいな！

ウメハラの教え

ジャンプ攻撃にはリスクがあるって言ったけど、それは対空がしっかりできてる上での話だからね。『スパⅣ AE』は、全キャラクターに対空技が用意されているから、自分のキャラクターの対空技を知って、どういう状況で有効なのかを把握しておこう。

自分のキャラクターの対空技を知り、状況に応じて使い分けよう

「スパⅣ AE」は、すべてのキャラクターに対空迎撃用の技が用意されている。昇龍拳のように無敵を持つ技での対空は強力だが、無敵技を持たないキャラクターであっても、多彩な通常技を使い分けることでさまざまな状況で対空を狙うことができる。以下に、キャラクター別の対空技に適した技のリストと、通常技対空と無敵技対空のポイントを掲載するぞ。

対空がしっかりできてくれば、相手は跳び込みを控えてくるはず。キャラクターによっては様々な技を対空迎撃に活用できることも。

空中投げも使い方によっては対空手段になりうる。先読み気味になるが、見返りは大きい。

バレバレのジャンプに空中投げでお仕置き！

対空迎撃の切り札セービングアタック！

セービングアタック（P025参照）も使い方次第ではジャンプへの対抗手段として活用できる。

キャラクターの対空技をチェック

キャラクター別の代表的な対空技を紹介するので、これらの技を使い分けて対空迎撃を狙ってみよう。どの状況でも確実に勝てる万能の対空技は存在しないので、キャラクター別に得意とする対空状況を覚えることも重要だ。

キャラクター名	対空技	キャラクター名	対空技	キャラクター名	対空技	キャラクター名	対空技
リュウ	しゃがみ強Ⓟ、中昇龍拳	サガット	タイガーアッパーカット	フェイロン	遠or近距離立ち強Ⓚ、EX熾炎脚	いぶき	EX風斬り
ケン	しゃがみ強Ⓟ、中昇龍拳	ベガ	EXサイコクラッシャーアタック	さくら	しゃがみ強Ⓟ	まこと	しゃがみ強Ⓚ、弱直上正拳突き・吹上
春麗	遠距離立ち中Ⓚ、⬉＋弱Ⓚ	C.ヴァイパー	強サンダーナックル	ローズ	しゃがみ強Ⓟ、EXソウルスルー	ダッドリー	EXジェットアッパー
エドモンド本田	弱orEXスーパー頭突き	ルーファス	しゃがみ中Ⓟ、遠距離強Ⓟ	元（喪流）	EX逆瀧	アドン	強ライジングジャガー
ブランカ	EXバーチカルローリング、しゃがみ中Ⓟ	エル・フォルテ	EXワカモーレレッグスルー	元（忌流）	蛇咬叭	ハカン	➡＋中、オイルコンビネーションホールド
ザンギエフ	ダブルラリアット	アベル	EXスカイフォール	ダン	強晃龍拳	ジュリ	しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚ
ガイル	しゃがみ強Ⓟ、弱サマーソルトキック	セス	中or強昇龍拳	サンダー・ホーク	EXトマホークバスター、レイジングスラッシュ	ユン	弱二翔脚
ダルシム	立ち強Ⓚ、ヨガインフェルノ	豪鬼	しゃがみ強Ⓟ、中or強豪昇龍拳	ディージェイ	しゃがみ強Ⓚ、弱orEXジャックナイフマキシマム	ヤン	弱穿弓腿
バイソン	しゃがみ強Ⓟ	剛拳	しゃがみ強Ⓟ、EX竜巻剛螺旋	ガイ	EX武神旋風脚		
バルログ	立ち強Ⓚ、スカーレットテラー	キャミィ	強キャノンスパイク	コーディ	⬅＋中Ⓟ		

通常技による対空

通常技による対空は、タメやコマンド入力を必要としないため、とっさに出せるのが最大の強み。ただし、無敵時間は存在しないので、攻撃範囲の広いジャンプ攻撃にはつぶされやすいことに注意。相手のジャンプ攻撃が出る前に通常技を出したり、相手のジャンプ攻撃をかわすように通常技を出していくのが通常技対空のポイントになる。自キャラクターの通常技の性能を、もう一度見直して研究しよう。

アッパーのような上方向に出る技は、前述した背中を狙うジャンプに勝ちやすい。

通常技による対空は、無敵技に比べて空振りのリスクが小さいのも強みとなる。

無敵技による対空

無敵技による対空は、相手のジャンプ攻撃と無敵部分が噛み合えば、必ず迎撃できるという強みがある。しかしながら、空振り時のスキが大きい上、コマンド入力やタメを必要とするため、技を出すまでに若干時間がかかるという弱点もある。そのため、技を出すために必要な動作をうまくごまかしたり、相手が空中にいる間にコマンド入力を完成させるというスピーディな入力技術が求められるのだ。

無敵技からEXセービング→ウルトラコンボという流れに持ち込めるキャラクターも。

タメをいかに隠すかはタメキャラクター使いの永遠の課題。対空待ちを悟らせるな！

ウメハラ師のアドバイス

対空で昇龍拳を確実に当てられる状況で、しっかりと昇龍拳を出すのは、言うのは簡単だけど、毎回実行するのはなかなか難しいよね。跳び込みを深めにガードしちゃってるってことは、そこは昇龍拳を出せたってことなんだ。昔、それを理解した『ストⅡ』のころは、とりあえず相手の跳び込みに無理してでも昇龍拳を出しに行こうっていう心構えで臨んでたよ。一時的に勝率が下がったけど、その技術を身に着けたときには、以前より勝率が安定してる実感があったね。

実戦中にしかできない練習は勝率が下がる可能性はあるが、それに費やした努力は決して無駄にならないはずだ。

スパⅣAE事典　●初心者のための用語集　暴れ:相手の連係に割り込もうと無理に技を出すこと。通常技による暴れは、暴れを読んだ連係、通称「暴れつぶし」に負けやすい。
起き攻め:ダウンした相手の起き上がりを攻めること。圧倒的有利な状況から繰り出されるため、起き上がる側は難しい状況になる。

けん制技の効果と使いどころを覚えよう

質問！

ジャンプと対空のことはよーく理解できた。これで俺の強さはサイキョーを超えてしまったかもしれないな！　でも、聞くところによると、闘いを優位に進める「けん制」っていう技術があるらしいじゃないか。こうなったら、そのテクニックもズバっと解説してくれや！

ウメハラの教え

けん制っていうのは分かりやすく言えば、自分の得意とする間合いや状況に相手を引き込むための前準備だよね。対空と同じく、けん制にも適した技があるから、キャラクターごとにその使いどころは違うんだけど、基本的にはリスクの少ない技を使うことが多いね。

けん制で試合の流れを作る

けん制に使う技は、リーチが長く、攻撃範囲が広い技が理想。相手の出足をくじくようにけん制技を出して、細かくダメージを奪ったり、攻め込むチャンスを作るといった流れを作り、けん制技を嫌がってジャンプした相手を対空で迎撃するという流れが一つの理想形だ。以下に代表的なけん制技の分類を紹介するので、戦いの中にけん制を取り入れてみよう。

ガードされた際に反撃を受けてしまう技はけん制技として使いにくい。自キャラクターのリーチの長い中・強攻撃を探しておこう

けん制技をうまく使い、相手の行動を未然に防いでいこう。

けん制技のスキを狙ってくる相手の技を、後退で避けて、技を差し込み返すテクニックも存在する。

無敵技があれば、けん制技のスキに飛ばれても迎撃が間に合うことも。無敵技の力が発揮される瞬間だ。

リーチの長い地上技でけん制

春麗の遠距離中Ⓟや、ベガの遠距離強Ⓚなど、リーチが長く、ガードや空振り時の隙が小さい技はけん制技として非常に優秀。技の先端を当てるように出し、動こうとした相手にヒットさせていくのだ。しかし、あまりに乱発すると、空振りを狙われてしまうので、ガードさせられる状況以外では、様子見という動きも交ぜて、対空迎撃の準備をしておくのも戦略の一つだ。

動きそうなところを狙え！

強攻撃がけん制技として使いやすいキャラクターは、けん制技も大きなダメージ源となりうる。

垂直ジャンプ攻撃でけん制

垂直ジャンプ攻撃に、横方向や斜め上方向にリーチの長い技が存在するキャラクターは、ジャンプを防止するけん制として垂直ジャンプ攻撃を活用することが可能だ。垂直ジャンプで様子見し、相手のジャンプや歩きに噛み合うタイミングでボタンを押すという動きを取れば、対空だけでなく対地にも効果的なけん制手段になる。対空技に乏しいキャラクターの必須テクニックだ。

垂直ジャンプはけん制だけでなく、様子見にも便利。

垂直ジャンプ攻撃は、横方向に長い技に弱い。

Step up! 『スパIV AE』における飛び道具

質問！

けん制には波動拳みたいな飛び道具が有効と聞いたんだけど、上にあるけん制技の分類を見ると、飛び道具が入ってないよな。これは、飛び道具はけん制技じゃないってことでいいのか？

ウメハラの教え

『スパIV AE』でも、従来の格闘2Dゲームみたいに飛び道具はけん制として使えるよ。ただし、セービングされると相手のリベンジゲージをためてしまうから、それなりのリスクもあるんだ。

波動拳のような飛び道具はやられ判定が無く、弾に相手の技がぶつかれば一方的に勝てる上、ガードされても体力を削れるため、立派なけん制技と呼べるだろう。しかしながら、スキは比較的大きく、相手のジャンプ攻撃と噛み合った場合はコンボに持ち込まれてしまう。さらに、本作では、セービングで飛び道具を受け止めることができるため、リベンジゲージをためてしまうという事態にもなりかねない。

ウメハラ氏曰く、『スパIV AE』の飛び道具はSCゲージためての意味合いが強いという。

ウメハラ師のアドバイス

俺の試合なんかを見てる人は、中間距離で強気に波動拳を撃ってるなーというイメージがあるかもしれないけど、あれをセオリー立てて説明しろっていわれても難しいんだよね。ただ、ジャンプのところで言ったように、跳び込みには迎撃されるリスクがあるんだぞってことを相手に意識させるほど、対空ができてくれば、相手がジャンプし辛くなって、飛び道具が撃ちやすくなるんだ。そこからは、自分のカンを磨いていくことになるのかな（笑）。あとは、『スパIV AE』には、飛び道具を抜けてくる技が多いから、そういう技を持つキャラクターには安易に飛び道具を出さないように気をつけること！

スパIV AE事典　●初心者のための用語集　ケズリ:必殺技をガードさせたときに発生するわずかなダメージで、相手の体力を減らすこと。
フレーム:格闘ゲームの技の出の早さや硬直時間を表す時間の単位。1秒間を60分割した数値で表し、1フレーム=1/60秒となる。ゲームは1フレームを最小単位として動作している。

サイキョー流出稽古

勝利への道

ここから先は応用編だ。大事だとは分かっていてもイマイチ見えにくい通常投げの駆け引きと、セービングアタックの効果的な使い方を伝授！

日々の精進と確かな知識これが勝利の近道!!

text:ロケット　聞き手:ケンちゃん

通常投げを巡る攻防

質問！

近付かれると投げばかり仕掛けられて、ポイポイ投げられちまうんだ。投げってのはどういう仕組みなんだ？　強過ぎねえか!?

ウメハラの教え

投げにはやっぱり投げ抜けだよね。ただし、投げ抜けを狙う連係なんかもあるから、知識として知っておきたいことは多いね。

投げ抜けは二種類ある

本作の通常投げは強力。有利な状況で出された場合、打撃では割り込めないので、基本的には投げ抜けで対処していくことになる。投げ抜けの方法だが、大きく分けて二種類ある。一つは相手の通常投げに対して、こちらも通常投げを入力する「立ち投げ」抜け。もう一つはしゃがみながら投げられた直後に弱Ⓟ＋弱Ⓚを同時押しをする「しゃがみ投げ抜け」だ。前者は下段攻撃に弱いものの、投げが決まる前に入力しても抜けられるので、タイミングが取りやすい。後者はしゃがみながら投げ抜けを入力するので、投げと下段を両方しのげ、かなり手堅い。崩すには専用の対策が必要になり、それを踏まえた読み合いは下図のようになる。

攻める側の選択肢

割り込みつぶし

動けるようになった直後に通常投げや打撃を当てれば割り込まれない。しゃがみ投げ抜けは崩せないが、無敵技以外で返されないのでリスクは少ない選択肢だ。通常投げはガードを崩せ、打撃はスキの無い技ならガードされても攻めが継続する。

対応されてもリスク少。まずこの行動で相手の防御手段を見極める。

しゃがみ投げ抜け対策

しゃがみ投げ抜けは、入力すれば必ず技が出る。しゃがみ投げ抜け対策とは、その技をつぶすことだ。投げられる最速のタイミングでの通常投げをしゃがみ投げ抜けで抜ける場合、動けるようになってから4～10フレーム目に入力する必要がある。なるべく攻撃をくらわないようにするため、防御側はこの受付猶予の後半部分、7～10フレーム隙間のある連係を作れば、しゃがみ投げ抜けをつぶしやすいということだ。相手が投げ間合い外なら歩いて投げ間合いに入ってから7～10フレーム後に攻撃しよう。この時使う技はヒット時の見返りの大きいもののほかに、無敵技、発生の早い通常技、通常投げがオススメだ。これらは直前までガードできるので、無敵技や割り込みをくらいにくい。

例えばセスならしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟとすれば、ちょうど7フレーム間隔だ。

通常投げでしゃがみ投げ抜け対策をすれば、投げ抜けも兼ねているので手堅い。

守る側の選択肢

しゃがみ投げ抜け

しゃがみ投げ抜けは本作の核とも言える防御方法で、打撃と通常投げの両方をしのげる。出し方はしゃがみガードを入力しつつ、捕まれてから7フレーム以内に弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し。相手が投げる前に入力してしまうと技が暴発してそこを投げられてしまうので、入力は遅めを意識しよう。

跳び込み後や、起き攻めの密着状態で相手の取る選択肢は、そのまま通常投げをするか、弱攻撃1発→通常投げが多い。相手の投げタイミングを予測し、両方抜けられるようにしゃがみ投げ抜けを2回入力しよう。弱攻撃2回→通常投げや中攻撃→通常投げを出してきた場合は投げ間合い外になるので、相手が歩いてきたのを見てから入力猶予の長い立ち投げ抜けをすればOKだ。

なるべく遅めに入力するようにすれば、被弾率はグッと下がる。要練習だ。

失敗時に出るしゃがみ弱Ⓚは当たりやすい。しっかり連続技につなげよう。

割り込み

しゃがみ投げ抜け対策には発生の早い打撃や通常投げでの割り込みが有効。打撃には自キャラのしゃがみ技で最も発生の早いものを使おう。決まれば試合の流れを変えられるが、相手のリスクの無い行動に負けるので、やはり裏の選択肢だ。

本作最速3フレーム発生の通常技を持つキャラの割り込みは特に強力だ。

スパⅣAE事典　しゃがみ投げ抜け失敗時に出る通常技は入力方法次第で変えられるので有効活用しよう。例えば自キャラがリュウで、ルーファスの通常投げorファルコーンキックの二択を返すなら、弱Ⓟ+弱Ⓚ+強Ⓟを押せばしゃがみ強Ⓟが出るので両方返せる。その他にも投げorバックステップを読んだときに弱Ⓟ+弱Ⓚ+強Ⓚでしゃがみ強を出したり、いろいろ応用可能。自キャラに当てはめて考えよう。

セービングアタックって使えるの?

質問！

セービングアタックってのはドコで使えばいいんだ？　俺はサイキョー過ぎて今まで使ってこなかったんだよなぁ。

ウメハラの教え

まず、アーマー判定を活かした使い方を覚えることから始めよう。攻撃部分をうまくヒットさせるのは、上級者でも難しいよ(笑)。

セービングと「相性」

セービングアタック（以下セービング）にはキャラ差がある。バランスのいいキャラなら、右の確定ポイント以外使わなければならないような状況は無い。しかし、接近戦に特化したキャラ、ダッシュの硬直が短いキャラ、ウルコンの性能のいいキャラ、単純にセービングアタックの性能がいいキャラなど、明らかにセービングと相性がいいキャラも存在する。これらのキャラを使う場合に最大限に活用しよう。使いやすい状況を出す側、出される側の視点でそれぞれ解説するので、攻略に、対策に役立ててほしい。

●必修！　確定ポイント

ガードすると反撃しにくい一部の技をセービングを使うことによって反撃できる。これはどのキャラを使っていても覚えたい必修科目だ。代表的なのは本田の百貫落とし、リュウのしゃがみ中Ⓚ（先端）→キャンセル波動拳など。

しゃがみ中Ⓚ→波動拳の場合、波動拳を受け止めてすぐにダッシュ→通常投げで反撃確定となる。

飛び道具でリベンジゲージをためる

飛び道具は遠距離なら低リスクでセービングでき、リベンジゲージ（以下Rゲージ）を溜めやすい。この行動で留意すべきは、セービングでたまるRゲージと、飛び道具で増加するスーパーコンボゲージ（以下SCゲージ）の、どちらの方が価値があるかということだ。自キャラがリュウで、波動拳をセービングする場合、RゲージがMAXになるのに15発かかり、この時のSゲージの量は一本の総量を250とすると、セービング側が75、波動拳側が300となる。「SCゲージの差は約一本分で、滅・波動拳は使いやすいから全然あり！」といった具合に、自キャラのウルコンの性能と相談して、Rゲージを溜めるかどうかを決めていこう。

これがSCゲージのたまりやすいエアスラッシャーの場合、RゲージMAX時にはここまで差が開く。

中距離でけん制技を狙う

相手のけん制技が来そうなところであらかじめためておき、受け止めることに成功したらLv2で反撃、けん制が来なかったらバックステップ等で仕切り直し、というのもセービングの有効な使い方。ケンの➡＋中Ⓚや、バイソンのダッシュストレートなど、リーチの長い技は特に狙い目だ。技を出されなかった場合は、少しだけ不利な読み合いになる。とりあえずバックステップでの仕切り直しが有効だが、ジャンプ攻撃でセービング対策をしてくる相手（後述）にはダッシュで潜るのも有効。位置を入れ替えられるので、ジャンプの高いキャラや追い詰められそうなときには狙っていきたい。

出された側は、アーマーブレイク技、多段技でリーチの長いものがあればそれを、無ければ深めにジャンプ攻撃→無敵技or通常投げで攻めよう。ダッシュも交ぜてくる相手なら、相手がダッシュした時だけ当たるように技を置くか、ダッシュを見てから打撃or投げの二択を仕掛けるといい。

ダッシュストレートなどスキが大きめの技は、受け止めた後少しためてから出せば、Lv2になりやすい。

攻め込む手段として使う

Lv2セービングをガードさせ、ダッシュでキャンセルすると、ほとんどのキャラが有利な状況を作れる。接近手段として優秀だ。この戦法を使いやすいのは、セービングのリーチが長いキャラ（ダッドリー、セス、剛拳、元（喪流）、春麗、アベル、サガット、コーディ、フォルテ、バルログ、フェイロン）。足元無敵のキャラ（さくら、まこと、ジュリ、フォルテ）。Lv1→ダッシュでも有利な状況を作れるキャラ（春麗、アベル、まこと）だ。特に、中下の二択が強いダッドリー、いい状況を作りやすい春麗、まことのものはかなり強力だ。

逆に、相手にギリギリ届くような間合いでセービングを出された場合は動きにくく、対処に困るもの。このようなときに一番安全なのは、しゃがみ状態のままセービングため→N→⬅でバックステップが出るのでこれで逃げること。少なくても地上でくらうことは無いので、ジャンプ等で逃げるよりもローリスクだ。

こちらが有利な状態で出すのも面白い。攻め継続になり、不用意な割り込みにはLv2が確定する。

対空セービング

ジャンプ攻撃を受け止め、相手の着地硬直を狙ってヒットさせるのが対空セービングだ。最も有効なのはユン、ヤンの雷撃蹴や、キャミィのキャノンストライクなど、着地硬直が通常のジャンプ攻撃より長いものだ。これらは多少高い位置で受け止めれば確実にヒットさせられる。

通常のジャンプ攻撃に対しては、相手によっては有効。ジャンプ攻撃を出すと、着地に2フレームのスキができ、その後の2フレームはガードしかできない。Lv2を4フレーム目までに当てれば割り込まれずに有利状況は作れるわけだ。通常技で落としにくい下方向に強いジャンプ攻撃は高い位置で出してくることが多いので、ここを狙って出していこう。

逆に高い打点で取られたときはバックステップを入力。着地後3～4フレームに攻撃されてもガードになる。

スパⅣAE事典　中距離での強力な飛び道具対策を持っているキャラは、遠距離時に飛び道具を引き付けてセービング→ダッシュとするのが有効。相手がガードだと思って飛び道具を連発してきたら反撃できる。セスのセービングは大きく前進する。ジャンプ攻撃→無敵技を狙う相手の下をくぐりやすく、しかも距離が離れるので反撃を受けにくい。体力が低いので思い切りはいるが、性能は一級品だ。

俺には勝てないって!

新キャラクター戦術指南 ユン Yun

素早い雷撃蹴が強いと評判のユン。今月は起き攻めとキャラクター限定コンボなどを紹介するぞ。

中央で前方投げからの起き攻め

●(画面中央)前方投げ→強絶招歩法→前方ジャンプ昇り弱or中雷撃蹴

雷撃蹴を空振りさせて、着地後に表裏の二択を迫る起き攻め。雷撃蹴を弱で出すと相手の正面に落ちて、中で出すと背後に落ちる。着地後はしゃがみ中Ⓟを重ねて、相手のガードを揺さぶっていこう。他にも、着地後にコマンド投げの前方転身を重ねるのも有効。相手はユンが正面と背後どちらに落ちるか判別しにくく、コマンドの性質上バックステップを出しにくい。すると、バックステップに弱い前方転身が相手に通りやすくなるのだ。また、強絶招歩法で一度相手の背後に移動しているため、相手の←タメ→系の必殺技のタメが解除されるのも利点。←タメ→系の無敵技が強力な本田やベガなどに起き攻めを仕掛ける際に重宝するぞ。

雷撃蹴はこの位置で出すと、落下地点を見切られにくい。弱なら正面、中なら背後に落ちる。

着地後はすぐにしゃがみ中Ⓟを重ねてヒット確認からコンボにつなげていこう。

画面端の起き攻め

●(画面端)前方投げ→ダッシュ→セービングアタックⒸ▶バックステップ→前方ジャンプ中Ⓚ

ジャンプ中Ⓚが相手の起き上がりに重なり、相手のリバーサル無敵技をガードできる起き攻め(対応キャラは欄外参照)。セービングアタック~バックステップは、←+中Ⓟ中Ⓚ同時押し~←と入力し、セービングアタックの出始めをキャンセルしよう。

●(画面端)前方投げ→バックステップ→ダッシュ→垂直ジャンプ中Ⓚ

リュウ、ケン、ゴウキ、ダンに対する起き攻め。垂直ジャンプ後に何も出さないと、相手の昇龍拳(晃龍拳)をガードできる。垂直ジャンプ後はジャンプの着地動作中と立ちガード状態には、相手の通常投げが届かず、逆にこちらの前方転身は届く絶妙な間合いになるぞ。

ダッシュ→セービングアタックⒸ▶バックステップはすべて先行入力を受け付けている。

最初の起き攻めのジャンプ中Ⓚ重ねは、リバーサル無敵技を出されてもガード可能だ。

バックステップを対策

起き上がりにしゃがみ弱Ⓚを重ね、少し遅めに↓↘→+弱Ⓟと入力しよう。しゃがみ弱Ⓚが当たると近距離立ち弱Ⓟが発生し、相手がバックステップをするとしゃがみ弱Ⓚ空振り後に弱絶招歩法が出て、バックステップにヒットするぞ。このとき、↓↘→+弱Ⓟをすぐに入力すると、しゃがみ弱Ⓚが当たったときにⒸ▶弱絶招歩法が暴発するので要注意。なお、相手のバックステップの移動距離が短いキャラなら↓↘→↓↘→+ⓅⓅⓅ仕込み揚炮も効果的だ。

相手にしゃがみ弱Ⓚが当たると近距離立ち弱Ⓟが出る。

しゃがみ弱Ⓚ→少し遅め↓↘→+弱Ⓟと入力しておけば……、

相手のバックステップには弱絶招歩法で自動反撃する。

コンボ

Ⅰ(相手画面端) EX二翔脚→揚炮

Ⅱ 前方転身→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち中ⓅⒸ▶強二翔脚

Ⅲ 前方転身→歩き[近距離立ち弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ]Ⓒ▶EX絶招歩法→揚炮

Ⅳ セービングアタック(Lv2)~ダッシュ→EX虎撲子→弱鉄山靠→強絶招歩法

コンボ解説

Ⅰは画面端でEX二翔脚がヒットしたときのコンボ。地上ヒットでも揚炮につながるが、高難度かつキャラクターによっては入らないので要注意。空中ヒットしたときだけ追撃した方が無難だ。Ⅱはコマンド投げからの追撃。リュウ、ケン、フォルテ、サクラ、アドンには中二翔脚で締めよう。ガイル、ダルシム、バイソン、ルーファス、アベル、T・ホーク、DJ、ダッドリーには、しゃがみ中Ⓟ×2→遠距離立ち中ⓅⒸ▶中二翔脚が入る。さらにDJ、ダッドリーは強二翔脚でも可能だ。Ⅲは画面中央から揚炮を決めるコンボ。前方転身後少しだけ歩くと近距離立ち弱Ⓟを出せるので、そのままターゲットコンボにつなげよう。なお、超高難度だが歩き近距離立ち中ⓅⒸ▶EX絶招歩法も決められる。Ⅳはダメージ356、気絶値620と反撃などに優秀なコンボ。すべて最速でつなごう。

CRUSH・ザ ユン

凶悪なまでの攻め能力を持つユン。技の性質を理解し、しっかり反撃していくことが重要だ。

必殺技への反撃

下表に必殺技の硬直差をまとめたので、有利不利を覚えて対戦に挑もう。絶招歩法は先端を当てられない限りは、反撃が可能だ。反撃できるか分からない状況では通常投げで反撃しておこう。コマンド投げの前方転身はスキが大きいので、バックステップか前方or垂直ジャンプで避けるといい。垂直ジャンプなら降りジャンプ攻撃が確定し、大ダメージのコンボを決めるチャンスだ。バックステップで避けた場合はおおよそ20F前後の攻撃が反撃で確定するぞ。

前方転身を避けたら必ず反撃しよう。

■主要必殺技ガード後の硬直差

技名	硬直差			
	弱	中	強	EX
絶招歩法(※1)	-9~-3	-7~+1	-9~+1	+1
鉄山靠	-3	-6	-7	-6
虎撲子	—	+1		-13
二翔脚	-5(※2)	-23(※2)	-29	-23

※1:硬直差は根元部分~先端部分を当てたときのもの。 ※2:しゃがみ状態には当たらない。

雷撃蹴を対策せよ

ユン、ヤンどちらも雷撃蹴の足部分のやられ判定が巨大で、攻撃が上方向に向いている攻撃を出せば一方的に打ち勝ちやすい。ユンの雷撃蹴は低い高度でも出せるため、反応して対空迎撃しにくい。したがって、この巨大なやられ判定に合わせるように上方向に強い攻撃を置くなどして対処したい。

打点の高い遠距離立ち弱Ⓟなどを中距離で置いておけば雷撃蹴を防止しやすい。

スパⅣAE事典 ●ユン補足:ジャンプ中Ⓚ重ね対応キャラ:リュウ、ケン、ダルシム、サガット、ヴァイパー、キャミィ、ダン以外のキャラ。ザンギエフ、ガイル、ブランカ、フォルテ(UCII)、ガイ(EX武神旋風脚)、ダッドリー(EXジェットアッパー)、ハカン(EXオイルロケット)はリバーサル必殺技を防げない。ルーファス、イブキ、ジュリはセービングアタックを省こう。

星影円舞を極めろ!

新キャラクター戦術指南 ヤン Yang

今月は全キャラ屈指のスーパーコンボである星影円舞を使った連係を提案! 相手を画面端まで追い込め!

星影円舞のススメ

スーパーコンボの星影円舞は、ヤンの後ろに分身を2体発生させる技。発動後はヤンが出したを技と同じものを一瞬間を置いてから出す性能がある。この星影円舞が力を発揮するのは相手を画面端に追い詰めた状況。中、強白虎双掌打からスーパーキャンセルして出して有利な状況を作り、画面端に追い詰めた相手のガードを崩しにかかろう。

画面端ではしゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟを使った下段と、中段の➡+中Ⓚでガードを揺さぶりにかかる。どの攻撃がヒットしても、その後はコンボ欄の連続技へ移行可能。しゃがみ弱Ⓚ→➡+中Ⓚは連続ガードなので、安全にガードを崩しにかかれるのだ。なお、遠めで➡+中Ⓚを当てた後は弱蟷螂斬→ダッシュしゃがみ弱Ⓚへつなげよう。

スーパーコンボゲージがMAXの状態で画面端に追い詰めればチャンス。白虎双掌打から攻め込め!

発動中はどの崩し手段に引っかかっても、とんでもないダメージを与えられる。It's show time!

近距離立ち中Ⓚヒット後の選択肢

強蟷螂斬(2段目)→EXセービング~ステップ→近距離立ち中Ⓚ~ジャンプの後は、追撃しつつ二択を仕掛けるチャンス。ここからはジャンプの降り際にジャンプ強Ⓟを当てた後に再度ジャンプし、めくりジャンプ中Ⓚと正面ガードになる弱雷撃蹴で二択をかけよう。また若干追撃のダメージは落ちるが、ジャンプ弱Ⓟで追撃したあとに二択を仕掛けるのもあり。相手が着地する前に歩いて背後に回り込んで攻撃しよう。

ジャンプ弱Ⓟを当てて着地した後は歩いて……、

正面。リベンジゲージがあるなら近距離立ち中Ⓚで攻撃。

背後。画面端ならジャンプ強Ⓟのあとにも回り込めるぞ。

■アルカディア流星影円舞の組み立て方

❶ 星影円舞連係は密着のしゃがみ弱Ⓚからスタートするのが基本。ここからは最速➡+中Ⓚと歩きしゃがみ弱Ⓚ、または歩きしゃがみ中Ⓟ、中Ⓚで二択を仕掛けていこう。まれにここから通常投げや前方転身を狙っていくのも強力だぞ。

❷ ➡中Ⓚ

❷ しゃがみ弱Ⓚ→➡+中Ⓚは連続ガードなので、⬇⬇⬆入力の無敵技で暴れようとする相手にヒットさせやすい。ここからはヒット、ガード問わず、しゃがみ中Ⓟ、もしくはしゃがみ中Ⓚへつないで、固め、コンボを継続していこう。

❸ しゃがみ弱Ⓚから若干歩いてねらう下段の選択肢。連続ガードにするように出さないと、無敵技で割り込まれる危険性が上がるので注意。しゃがみ中Ⓟからはステップ、しゃがみ中Ⓚからはキャンセル快跑で密着していこう。

❹ しゃがみ中Ⓟからはステップ、しゃがみ中Ⓚから快跑で相手へ密着する。しゃがみ中Ⓟステップしゃがみ弱Ⓚは、有利な状況だが連続ガードにならない。しゃがみ中Ⓚ→快跑→しゃがみ弱Ⓚは連続ガードになるので安全だ。

コンボ

Ⅰ(相手画面端)しゃがみ中Ⓚ→強蟷螂斬(2段目)EX▶~ステップ→近距離立ち中Ⓚ→強白虎双掌打→転身穿弓腿or遠距離立ち中Ⓟor弱穿弓腿

Ⅱ(星影円舞中、相手画面端)➡+中Ⓚ(密着)→しゃがみ中Ⓟ→[ステップしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→ステップしゃがみ弱Ⓚ→➡+中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ]×n

Ⅲ(星影円舞中、相手画面端)➡+中Ⓚ(遠目)→弱蟷螂斬(1段目)→(歩き)しゃがみ中Ⓟ→[ステップしゃがみ中Ⓟ]×n

Ⅳ 近距離立ち強Ⓟ(1段目)Ⓒ▶中白虎双掌打SC▶星影円舞→[歩き近距離立ち強Ⓟ(1段目)Ⓒ▶弱蟷螂斬(1段目)]×n

Ⅴ(星影円舞発動中)[しゃがみ中ⓀⒸ▶弱蟷螂斬] or [➡+中Ⓚ→弱蟷螂斬]→転身穿弓腿Ⓒ▶強蟷螂斬(1段目)~強蟷螂斬(2段目)

Ⅰは画面端での近距離立ち中kからの追撃用。Ⅱは星影円舞中の最も簡単なループコンボ。Ⅲはしゃがみ中Ⓟ~ステップのみでループする。難度は高いが威力は最高。Ⅳは画面中央での星影円舞コンボ。弱蟷螂斬後は一瞬歩いてから近距離立ち強Ⓟを決めよう。Ⅴは弱蟷螂斬の1段目の後に転身穿弓腿を目押しでつなげるものだ。

CRUSH・ザ ヤン

ヤン戦は中間距離で主導権を握られないように、蟷螂斬対策を考えることが重要だ。

蟷螂斬を対策せよ!

まずは蟷螂斬をガードした後の状況を知っておこう。弱版の1段目で止められた場合はほぼ反撃が不可能。だが、ガードした側がわずかに有利になるのでそれをふまえて動いていこう。2段目まで出されたときは大抵の場合は弱版。5フレーム有利になるので、リュウ、ケンならばしゃがみ中Ⓚで反撃が可能。ただし、先端部分をガードした場合は届かない可能性があるので注意すること。中間距離でのけん制蟷螂斬に対しては、垂直ジャンプかセービングアタックをためて様子をみるのが大事。垂直ジャンプなら跳び込みからコンボへ、セービングアタックならばLv2までためてから反撃を決めたい。

■蟷螂斬ガード後の硬直差

ボタン	1段目	2段目	3段目
弱	-2	-5	-8
中	-4	-7	-9
強	-6	-10	-14

蟷螂斬には垂直ジャンプで様子を見る。

うまく行けばジャンプ攻撃からコンボへ。

穿弓腿を避けろ!

弱穿弓腿は攻撃発生後まで無敵が持続するため、割り込みに多用してくるはず。この弱穿弓腿をくらうと、EXセービングから転身穿弓腿までつなげられる可能性があるので要注意。実はこの技は横方向へのリーチが短く、バックステップで空振りさせやすい。着地時のスキは大きいので、しっかりとコンボで反撃しよう。

弱穿弓腿EXセービング→ステップ後はガード側が2フレーム有利。とりあえず投げで暴れよう。

スパⅣAE事典 ●ヤン補足:星影円舞中の画面端コンボは上記のⅡ、Ⅲのループ部分の他に、[立ち弱Ⓚキャンセル中白虎双掌打→ステップ立ち弱Ⓚ~]でループするのもあり。中白虎双掌打からステップ立ち弱Ⓚのつなぎは簡単だが、立ち弱Ⓚキャンセル中白虎双掌打部分が難しい。ステップしゃがみ中Ⓟのみでループするコンボとほぼ同程度のダメージなので、自分が成功させやすい方を使うといいだろう。

注目キャラクター対戦攻略 壱の巻

ライター陣が注目する『スパⅣ AE』のオススメキャラクターをピックアップしてご紹介するコーナーが始動!

text:よるよる

強化点に着目してセレクト 新たな闘い方で挑め!

今回の攻略では、ライター陣が『スパⅣ』から大きな変更点があったキャラクターをピックアップし、基本的な立ち回りと即戦力になりうる連続技に加えて、『スパⅣ AE』ならではの新しい闘い方を紹介するぞ。

今回は大まかに分類すると左の三つの性能変化があったキャラクターを中心に選んでいる。その強化点を活かした戦術をいち早く取り入れ、対戦の中で活用してもらいたい。なお、今回登場しなかったキャラクターについては、次号以降の『スパⅣ AE』記事で紹介していく予定。期待してほしい。

ディージェイやまこと、ハカンといったキャラクターたちは『スパⅣ』から大きく強化されているため、今作での活躍が期待できる!?

注目点1 通常技の強化

剛拳やキャミィは通常技が大幅にパワーアップ。連続技のバリエーションが大幅に増加している。

注目点2 必殺技の強化

まことやディージェイは多くの技の性能が向上した。連係や連続技が組み立てやすくなっているぞ。

注目点3 新技の追加

ハカンは数少ない新技が追加されたキャラクターの一人。立ち回りや連係がパワーアップしている。

今月登場のキャラクター特徴早分かり表

キャラクター	特徴
まこと	素早い前ダッシュを活かした攻めが持ち味。接近戦に特化したキャラクター。コンボには高火力なものがそろう。
ハカン	オイルシャワーを使うことで、一時的に身体能力を強化できる。強化時は技の性能が軒並みパワーアップする。
ディージェイ	スキの少ない飛び道具と強力な対空技を併せ持つ。起き攻めも見切られづらいため、攻めの期待値も高い。
キャミィ	キャノンストライクを使った多彩な跳び込みを持つ。目押しを使ったコンボは、威力、気絶値ともに優秀。
元	流派を使い分ければ、幅広い動きが可能になる。ウルトラコンボを絡めたコンボが狙いやすく、逆転能力が高い。
ジュリ	疾空閃があるため、様々な間合いから奇襲が可能。風破刃や化殺視など、トリッキーな技を多く持つ。
剛拳	性能の高い飛び道具、剛波動拳で相手を追い詰め、距離を縮めて一気にコンボを狙う。

対戦攻略 まこと Makoto

強力なコマンド投げを決めろ!

歩行速度は全キャラ中最も遅いが、ダッシュは非常に鋭いまこと。セービングアタックとダッシュを駆使して相手に近づき、投げと打撃の二択から大ダメージを与えていこう。

text:ケンちゃん

立ち回りと二択のポイント

まことは前作『スパⅣ』よりダッシュが高速化(全体16フレーム)しており、積極的にダッシュとセービングアタックを利用して攻め込めるようになった。けん制はしゃがみ中Ⓟとセービングアタックが主力。対空には立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚに加えて、めくり跳び込みに対しては攻撃判定が強化された弱吹上を使っていこう。弱吹上ヒット後はさらに吹上で追撃できるが、相手が左右どちらに落下するか分かりにくいので、➡⬇⬊➡入力で吹上を出すといいぞ。

Lv1セービングアタック～ダッシュ後の硬直差は五分。ここからは相手の通常技による暴れをつぶせる⬅投げに連係するのが基本。ここでバックステップで相手が回避するようならば、様子見からのしゃがみ強Ⓟやしゃがみ中Ⓟ→EX疾風でダメージを奪いたい。Lv2セービングアタックをガードさせた後も狙い目。ダッシュ後に5フレーム有利なので、最速中吊るし喉輪・唐草と下段技のしゃがみ弱Ⓚ→EX疾風で完全二択を仕掛けられるぞ。しゃがみ弱Ⓚは連続ガードになるので、ジャンプやバックステップをつぶせるので効果的だ。

吹上がヒットした後はジャンプ強Ⓟで追撃してから相手より先に着地して……、

ダッシュで背後に回り込んで攻撃するのも強力。ここからは近距離立ち強Ⓟを。

コンボ

Ⅰ Lv2、Lv3セービングアタック～ダッシュ×2→強吹上→(➡+弱Ⓚ空振りキャンセル)強吹上→EX剣orEX疾風

Ⅱ (相手画面端)立ち強ⓅⒸ疾風(キャンセル)→立ち中Ⓟ→EX疾風→弱吹上→EX剣

解説

Ⅰの2回目の強吹上は➡⬇⬊➡→弱Ⓚずらし強Ⓟ入力で出して、若干前方へ移動するのがコツ。Ⅱの疾風は⬇⬊➡+強Ⓟ強Ⓚ同時押しで出し、一瞬押し続けてキャンセルしよう。

Pick up! ⬅投げ、EX颪ヒット後の起き攻め

EX颪はヒット時にクイックスタンディングができなくなった。そこで⬅投げ、EX颪、しゃがみ強Ⓟを密着近くでヒットさせた後は、めくりジャンプ中Ⓚとジャンプ中剣で、表裏の二択を仕掛けよう。めくり立ち中Ⓚからは立ち強Ⓟ→疾風(キャンセル)→立ち中Ⓟ始動のコンボで追撃、中剣からは正中線五段突きかしゃがみ強Ⓟへつなごう。

ジャンプの昇り際に中剣を出すことで、ジャンプの軌道が変化する。

普段はめくりジャンプ中Ⓚが当たる位置でも、正面ガードにできる。

スパⅣAE事典 ●まこと補足:立ち弱Ⓚをガードさせた後は、一瞬遅めにキャンセルして中or強唐草を出すことで、相手をつかめる。ここで唐草を警戒して垂直ジャンプする相手は弱吹上で迎撃しよう。

対攻略戦 ハカン hakan

塗れば塗るほど強くなる！

使いにくさの最大の理由とされた、オイルシャワーの持続時間と仕様に関して『スパIV』から大きな変更があったハカン。オイル塗布を絡めた戦術も従来とは違う形となる。

text:ハメコ。

スキがあったら油塗り直しとこか！

最も重要な変更点は、オイルシャワー（以下オイル）塗布中にオイルを塗り直すと効果時間が加算されるようになったこと。塗り続ければ最大30秒まで延長できるので、特に試合の序盤では若干のダメージを覚悟してでも塗りたくるべし。

オイル塗布中はセービング（Lv1）→ダッシュ～立ち弱Ⓟを起点に攻めを展開しよう。ヒット時は連続技Ｉへ、ガード時は無敵技以外には割り込まれにくいオイルロケットを絡めて攻めるなど、状況を確認してから行動をチョイスできる。

オイルの効果時間が心許ないときに小技がヒットしたなら、オイルスライディング～Ⓚ派生で塗りなおしつつ起き攻めに持ち込みたい。この後はため中の移動を併用しつつセービングを重ねるのが有効。上昇系の無敵技を持つ相手にはため中の後退で空振りを誘えるので併用しよう。また、Ⓚ派生後の距離はオイルロケットの間合い内なので、相手の起き上がりを直接掴んでしまうのも手だ。なお、これらの攻めにバックダッシュで対応してくる相手には、セービングため～前進で距離を詰め、スキにセービングの地上ヒットを狙いたい。

ＥＸオイルシャワーの動作を開始した後、15～20フレーム辺りで……、

ガードポジションに移行すると弱オイルより短い動作で油を塗れる。

コンボ

Ｉ 立ち弱Ⓟ×２→➡+弱Ⓚⓒ▶オイルスライディング→ボディプレス

Ⅱ（オイル塗布中）セービングアタック～ダッシュ→立ち中Ⓟ→立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓚⓒ▶オイルスライディング→ボディプレス

解説

連続技Ⅰは基本となるつなぎ。立ち弱Ⓟから➡＋弱Ⓚへの目押しは、➡＋弱Ⓚ→➡＋中Ⓟとずらし入力することで若干簡単になる。Ⅱは立ち中Ⓟ→立ち弱Ⓟの目押しが難しいがダメージは高めだ。

Pick up! ヤール・ギュレシュの対空事情

➡＋弱Ⓟは攻撃判定が大きくなり、近い間合いでの対空に使いやすくなった。対空後、弱オイルスライディングを出すと持続が重なり有利な状況となる。また、もともと上方向に強かったジャンプ強Ⓟは発生が2フレーム早くなり、空対空に使いやすくなった。空対空をけん制する目的で、後方ジャンプから繰り出しておくといいだろう。

オイル塗布中、至近距離➡＋弱Ⓟによる対空を決めた後は……、

ダッシュ～立ち弱Ⓟで裏に回りつつ攻撃できる。ヒット時は連続技へ！

対攻略戦 ディージェイ Dee Jay

全開で行くぜBrother!

ディージェイは立ち回り、連続技が大幅強化された。起き攻めをループさせやすく、手堅い立ち回りで一度ダウンを奪えば、一気に倒しきれるラッシュ力も備えている。待っているだけじゃ物足りないぜBrother！ という人向け。

text:ロケット

待ちスタイルからチャンスを掴め！

硬直が短くなったエアスラッシャー、しゃがみ中Ⓚ、持続が延びたしゃがみ強Ⓚ、アーマーブレイク属性があり先端ガード時に反撃を受けにくい各種ダブルローリングソバット（弱版は発生まで足元無敵となり、投げ無敵＆空中判定は削除された）でけん制し、飛ばせて落とすのが基本。対空技は、タメが完成していれば発生後まで打撃無敵が付いた中ジャックナイフマキシマム（以下ジャック）が強力。ヒット時は中or強ジャックがつながるので威力も十分。タメが無いときの主力対空はしゃがみ強Ⓚ、遠距離立ち中Ⓟ、昇りジャンプ強Ⓟの三つ。メインはしゃがみ強Ⓚで、足先を当てるように出せば、ほぼ一方的に落とせる。持続部分がヒットしたら、中ジャック→追撃や、クライマックスビートで追撃可能だ。しゃがみ強Ⓚが間に合わないときや、距離がやや近いときは遠距離立ち中Ⓟの出番。判定が強く、相手との距離が近いときは上方向に強い近距離中Ⓟが出るのもいい。昇りジャンプ強Ⓟは相手がジャンプした瞬間にディージェイが動けるなら使おう。威力が高く、軌道変化をするような跳び込みに強い。

今作はダッシュの性能が変わり、⬅タメ➡➡⬅➡＋ボタンで……、

ダッシュ→スパコンorウルコンが簡単に出る。飛び道具対策にしよう。

コンボ

Ｉ ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟⓒ▶EXマシンガンアッパー（連打無し）→EXダブルローリングソバットorダッシュ→クライマックスビート

Ⅱ 近距離立ち中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟⓒ▶強ダブルローリングソバット１段目Ⓔⓧ▶ダッシュ→近距離中ⓒ▶→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ

解説

Ⅰのクライマックスビートは、EXマシンガンの硬直が終わる直前まで1方向にタメ、➡➡⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅと入力。二回目の➡は長めに入力しよう。Ⅱはタメ無し状態からでも決められる。

Pick up! 通常投げ後の起き攻め

Nor➡投げを決めたら起き攻めチャンス！ その場から相手の起き上がりモーションが始まる直前にジャンプし、ジャンプ中Ⓚなら裏ガード、ジャンプ頂点の少し前にレバー⬇要素＋弱Ⓚを出せば表ガードとなる。めくりジャンプ中Ⓚヒット時はコンボⅠへ。⬇要素＋弱Ⓚ後は近距離立ち中Ⓚ→しゃがみ中でダウンを奪い、前歩きで距離調整をして再び跳び込もう。

めくり中Ⓚはリバーサル無敵技にも強い。安定を取るならこっちだ。

⬇要素＋弱Ⓚ後は出すのが遅いと相手の裏に回ってしまうので注意。

スパⅣAE事典

●ハカン補足:オイルスライディングの発生速度上昇に伴い、上昇中に出したジャンプ中Ⓟの空中ヒットからも決まりやすくなった。こちらの攻めをジャンプで回避しがちな相手に狙っていこう。
●ディージェイ補足:EXダブルローリングソバットは無敵時間があり、飛び道具対策になる。EXマシンガンアッパーは1～4フレームまでと無敵は短いが、連打をしなければスキは少ない。

目押しコンボを極めて火力アップ

キャミィ

cammy

『ストIV』では最強ランクキャラとして君臨していたキャミィ。今作ではキャノンストライクが弱体化した代わりに、目押しコンボが充実しており、火力は十分だ

text:ケンちゃん

キャノンストライクで倒せ!

キャミィはダウンさせた相手に対して、弱キャノンストライクとめくりジャンプ弱Ⓚで、表裏ガードを二択をかけるのが強力。いかにこの状況に持ち込むかが重要だ。今作では強スパイラルアローの1段目のリーチが短くなったため、起き攻めに持ち込むにはボタンを使い分ける必要がある。密着からしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟを当てた程度の間合いの場合は中スパイラルアロー。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚを当てた間合いでは強スパイラルアローを当てよう。スパイラルアロー後に相手がクイックスタンディングを取ると、最速前方ジャンプ弱Ⓚがめくりでヒットするのだ。なお、EXスパイラルアローを使うと、どの間合いでもクイックスタンディングに対してめくりを狙える位置になり、2ヒットしやすいので大幅にダメージアップするぞ。

接近戦では相手の投げ抜けを誘い、↓↙←↖入力で昇りEXキャノンストライクを当てる戦法も。ヒット後は相手が大きくのけぞるので、近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→スパイラルアローや、直接ウルトラコンボを決めて大ダメージを与えたい。

⬅投げからもキャノンストライクの起き攻めが可能だ。

めくりと見せかけてキャノンストライクを出して表にする。

コンボ

- I しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ▶中orEXスパイラルアロー
- II 近距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち強ⓅⒸ▶強スパイラルアロー(1段目)EX▶ダッシュしゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶強スパイラルアロー

解説

Iは密着しゃがみ弱Ⓚからのコンボ。若干離れた場合はしゃがみ弱Ⓟからしゃがみ中Ⓚへ、ダメージアップしたい場合はしゃがみ弱Ⓟから遠距離立ち強Ⓟ→強スパイラルアローへ。IIは高威力コンボだ。

Pick up! 最強の飛び道具抜け性能

キャミィのEXスパイラルアローは突進中に飛び道具無敵がある。突進スピードが速いため、ある程度遠い間合いからでも相手の飛び道具を避けつつ攻撃することが可能。ダウンを奪った後は起き攻めを仕掛けられるので非常に有効だ。またウルトラコンボのジャイロドライブスマッシャーも飛び道具の回避手段として活躍するぞ。

相手が飛び道具を撃ちそうなタイミングでコマンドを入力して……、

発射した瞬間にボタンを押す。弾を防止すれば接近しやすくなるのだ。

決めろ! 一撃必殺の暗殺拳!

元

Gen

けん制技の強化、飛び道具対策技の強化、ターゲットコンボの追加など、変更点は強力なものばかり。かなり尖ったキャラに仕上がっているぞ。一度近づいたら安定度の増したコンボでダウンを奪い、再び接近戦を仕掛けていこう。

text:ロケット

性能変化で優位点が向上

啼牙の突進速度が上昇したので、飛び道具を持つ相手にはウルトラコンボIIを選択しよう。死点穴も上下に判定が広くなり、姿勢の低い技に負けにくくなった。スキが少ないので、少し離れていればガード時の反撃をくらいにくいぞ。

喪流のしゃがみ中Ⓟの発生が早くなり、主力けん制技に昇格。入力時は中Ⓟ弱Ⓟ中Ⓟ弱Ⓟ強Ⓟと素早く入力すれば、ヒットorガード時のみ強百連勾が出せる。これと喪流セービングアタック、忌流垂直ジャンプ強Ⓚでけん制し、相手が跳び込んできたら喪流しゃがみ強Ⓟ、忌流しゃがみ強Ⓚ、忌流垂直ジャンプ強Ⓚ→脊断、EX逆瀧などで落としていこう。こちらから攻める場合は忌流で跳び込もう。めくりを狙えるジャンプ中Ⓚ、ガードされても脊断or喪流に切り替え→しゃがみ弱Ⓚで二択をかけられるジャンプ強Ⓚ、判定の強いジャンプ強Ⓟが強力だ。跳び込みに成功したら喪流に切り替え、コンボIとNor➡投げで崩しに行く。投げが決まったら忌流に切り替え、ダッシュ→一瞬後ろ歩き→前ジャンプ中Ⓚでガードを崩そう。後ろに歩く距離でガード方向を惑わせられるぞ。

ダウンした際は、EX逆瀧で切り返せる喪流に切り替えておこう

喪流のセービングアタックは全キャラで最長のリーチを誇る

コンボ

- I (喪流)しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ弱Ⓟ→[強Ⓟ→中Ⓚ]→弱逆瀧
- II (喪流)しゃがみ中Ⓟ→Ⓒ▶→強百連勾→SC▶→強惨影→強逆瀧絶影or死点穴

解説

Iの弱Ⓟ→強Ⓟのつなぎはシビアなので、ターゲットコンボで再度ヒット確認し、ヒット時のみ逆瀧につなげること。IIは強百連勾まででヒット確認して、当たったら惨影につなげよう。

Pick up! SCゲージがたまったら……

元はSCゲージがたまると攻撃力が著しく上昇するキャラだ。けん制技からはコンボIIが入り、対空には弱惨影のほか、低姿勢の喪流しゃがみ中Ⓚ→強百連勾→惨影、忌流の垂直ジャンプ強Ⓚ(一段止め)→強蛇咬叭が強い。崩しには【しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ】→惨影。飛び道具対策には中惨影。反撃には強惨影と、どこからでも体力半分を奪う。

落とせる跳び込みは通常技で落とし、なるべくゲージを温存しよう。

リベンジゲージもためておけば、惨影の追撃ダメージが飛躍的に上昇。

スパIV AE事典
●キャミィ補足:弱キャノンストライク、めくりジャンプ弱Ⓚを当てたあとは、しゃがみ弱Ⓟまでセットで入力してヒット確認。そこからしゃがみ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強スパイラルアローへつなごう。
●元補足:【強Ⓟ→中Ⓚ】の前進力は素晴らしい。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→歩いてしゃがみ弱Ⓚ→弱Ⓟ→歩いて【強Ⓟ→中Ⓚ】といった固めのどこがヒットしても弱逆瀧につなげられる。

対戦攻略

病みつきになるラッシュ力!

ジュリ

Juri

風破刃が強化され、接近戦が大きくパワーアップしたジュリ。画面端のラッシュ力は相変わらず高く、そこからのリターンが増大しているなど、さらに面白いキャラに進化しているぞ。

text:が一くん

風破刃を使いこなそう

遠距離では風破刃でSCゲージをためつつ、地上の相手には弱or中風破刃（弾）を放ちけん制しよう。相手が跳び込んでくるようなら、強風破刃（弾）迎撃していく。地上のけん制には、しゃがみ中Ⓚと遠距離立ち中Ⓚがオススメだ。風破刃は先端の攻撃判定が強いので、中距離で置いておくと相手のけん制をつぶしやすいぞ。跳び込みには、リーチの長いジャンプ強Ⓚ、下方向に長いジャンプ強Ⓟ、めくり用のジャンプ弱Ⓚor中Ⓚを使いわけよう。対空は、落としやすいしゃがみ中Ⓟとハイリターンの昇りジャンプ中Ⓟを使おう。相手のめくり気味の跳び込みには、姿勢の低い前方ダッシュでくぐり抜けるのも有効だ。

疾空閃はアーマーブレイク属性の空中突進技で、セービングアタックをつぶすのに役立つぞ。

また、垂直orバックジャンプで様子見し、相手が攻めてくるところに強疾空閃で迎撃するのも有効な戦法だ。相手が波動拳などのそれなりにスキのある飛び道具でけん制してくるようなら、相手との距離によっては飛び道具に反応して昇りジャンプ強疾空閃を決めていこう。

EX穿風車は発生直前まで無敵で、切り返しに役立つ。

表裏の起き攻めはEX化殺視で逃げよるといい。

コンボ

Ⅰ 近距離立ち中Ⓚ Ⓒ▶ 風破刃→風破刃（弾）orEX穿風車or中風破速刃or回旋断界落（画面端限定）

Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶ 強穿風車

Ⅲ ジャンプ中Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ▶ 弱風破刃orEX穿風車or中風破速刃

解説

Ⅰの回旋断界落は特別なコマンド入力が必要。まず弱風破刃後すぐに中Ⓚ強Ⓚを押したままにして、風破刃の硬直中に⬇⬋➡⬇⬋➡と入力、硬直が解けると同時に弱Ⓚ中Ⓚ強Ⓚを離すとコマンド完成だ。

Pick up! 接近戦でまとわりつけ!

接近戦では、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚと投げの二択が基本だ。起き攻めや跳び込み後などは、発生まで空中判定の近距離立ち中Ⓚが強い。相手の投げ暴れに勝てるので、暴れつぶしに重宝するぞ。画面端では風破刃（弾）がガードされても離れない上に有利と強力なので連係に組み込もう。前方投げの後などが風破刃のタメを作るチャンスだ。

今作では近距離立ち中Ⓚ Ⓒ 弱風破刃の連係がより強力に!

ヒットしたら連続技につながるのでリターン大だ。

対戦攻略

高性能な近距離立ち中Ⓟに注目!

剛拳

Gouken

剛波動拳によるけん制に加え、比較的使いやすい対空技を持つため、どんなキャラクターに対してもまんべんなく戦える剛拳。近距離でのコンボや起き攻めを覚えれば、より一層強さが増すぞ!

text:よるよる

相手を追い詰め一気に狙う

遠距離から高性能な飛び道具の剛波動拳を撃ち分けて、相手の動きを制限しつつコンボを決める機会をうかがっていくのが剛拳の基本戦術となる。対空技には、しゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓟ、EX竜巻剛螺旋が使いやすい。飛び道具を撃つと見せかけて対空するといった動きもまぜて、相手のジャンプを防止していこう。攻める場合には、遠距離中Ⓟや遠距離強Ⓚで動こうとする相手をけん制しつつ、本命のダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚを狙うといい。

連続技を狙う場合は、ジャンプ攻撃→近距離立ち中Ⓟの流れが基本になる。近距離立ち中Ⓟは相手ののけぞり時間が長いため、ヒット後にしゃがみ強Ⓚで追撃を狙える。しゃがみ強Ⓚヒット後は左のカコミで紹介する起き攻めに持ち込めるため、ここから一気に勝負をかけられる。近距離立ち中Ⓟはガードされても剛拳側が有利なので、その後の攻めも継続しやすいぞ。なお、近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟという目押しコンボも存在するが、ジャンプ中Ⓚのめくりからつなぐと、しゃがみ強ⓅからEX旋空剛衝波が連続ヒットしないことがほとんどなので状況を見て狙おう。

しゃがみⓀは発生が早く、スキの小さい優秀な通常技だ。

垂直ジャンプ強Ⓟは空対空に強い。適度に使っていこう。

コンボ

Ⅰ 近距離立ち強Ⓟor近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ EX旋空剛衝波→（ダッシュ）強竜巻剛螺旋orしゃがみ強Ⓚ

Ⅱ （画面端）ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ Ⓒ▶ 弱剛波動拳 Ⓑ▶ →立ち強Ⓟ→EX旋空剛衝波→強剛波動拳→弱剛波動拳→しゃがみ強Ⓚ

解説

Ⅰは画面中央で決められる。画面端であればEX旋空剛衝波の後に真・昇龍脚で追撃しよう。Ⅱは画面端限定。強、弱と剛波動拳を2回組み込む部分はなるべく素早くつなぐのがポイント。

Pick up! 裏表の判断を惑わす起き攻め

近距離の相手をしゃがみ強Ⓚで相手をダウンさせた場合は、天魔空刃脚（前ジャンプ頂点付近で⬇＋中Ⓚ）と相手の背中を狙うめくりジャンプ中Ⓚとを使い分けることで、ガード方向を惑わせる攻めを仕掛けられる。どちらがヒットしても近距離立ち中Ⓟにつなげられるので、再びしゃがみ強Ⓚにつないで起き攻めを繰り返したり、コンボへと移行できるのだ。

ジャンプ中Ⓚによるめくりは、迎撃されにくいという利点もある。

天魔空刃脚はめくりによる攻めを警戒している相手にヒットしやすい。

スパⅣAE事典
●ジュリ変更点:EX穿風車の投げ無敵延長／前進·後退が早い／立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟの攻撃判定強化／風破刃が空中ヒットでも浮く、蹴り·弾部分に追撃判定追加／穿風車2段目セービングキャンセル可能に
●剛拳補足:剛拳の後方投げは真·昇龍拳などで追撃が可能だが、前方投げよりも投げ判定の発生が遅いことに注意。

もう選択に迷うことはない!

ウルトラコンボ選択指南

ウルトラコンボはどちらを選ぶかで大きく戦局が変わる重要な項目。選択の方針を解説していこう。

ウルトラコンボの選択方針

ウルトラコンボ(以下UC)は飛び道具無敵や投げ技など、その性能はさまざま。基本的には飛び道具を持つ相手に飛び道具無敵のあるUCを選択するなど、相手キャラごとに変えるのがセオリー。そのためここでは、自分のため、キャラ対策用に全キャラのUCの性能を再確認しておこう。

戦いの決め手となるUC。キャラごとにベストのものを選択することが勝利への近道となる。

ウルトラコンボ基本事項

- ●リベンジゲージが1/2たまると使用可
- ●リベンジゲージ量でダメージが変化
- ●コマンド入力直後に暗転演出
- ●大抵の技には無敵時間がある

一発逆転のぶっぱなし 無敵割り込み

代表的なUC 滅・昇龍拳 無空

UCは発生後まで無敵が持続するものが多く、起き上がり時や割り込みで相手の攻めをつぶすのに使える。ただし、暗転演出中は相手がボタンを押しても技が出ない点に注意。そのため、UC発動時に少しでも相手が遅めにボタンを押していると、技が出ていない場合が多いのだ。当たれば一発逆転の魅力があるが、全般的にガードされたときのスキは非常に大きく、手痛い反撃を受けるリスクがあるぞ。

ぶっぱなしはハイリスクハイリターン。

暗転の影響で相手の技が出ないことも多々。

飛び道具を制限する手段 飛び道具対策

代表的なUC 鳳扇華 無我

突進系UCには飛び道具無敵が付いているものが多い。これらはリュウ、ケンの波動拳のような、飛び道具を撃った瞬間に発動すれば、避けつつ攻撃をたたき込める。各UCによって飛び道具を抜けられる有効射程があるので、その間合いでコマンドを入力して相手が飛び道具を撃つのを待とう。これで相手に飛び道具を撃ちにくくさせれば、接近がかなり楽になるぞ。

弾に対しての反撃だけでなく、相手が……。

撃ちにくくなること自体もコレの利点だ。

甘えたジャンプを狩る! 対空

代表的なUC スペースオペラシンフォニー コークスクリューブロー

無敵があるUCの中でも、「発生が早い」「攻撃判定の持続がある程度長い」「攻撃判定の打点が高め」という特徴がある技は対空として使いやすい。コマンドが複雑なのでジャンプを予測して早めにコマンドを完成させる必要はあるが威力は絶大。移動投げのエル・フォルテウルトラスパーク、瞬獄殺は、ジャンプ攻撃の着地硬直をつかむ形で対空に使えるぞ。

跳んでからコマンド入力するのは難しい。

予測してコマンドを完成させるのがコツ。

全37キャラクター

キャラ	ウルトラコンボ	性能	おすすめ	短評
リュウ	滅・波動拳	飛連	◎	無敵時間は無いが昇龍拳やEX波動拳ヒット時の追撃に使えるコンボ専用UC。難しいが飛び道具つぶしにも。
	滅・昇龍拳	無	△	無敵時間は長く威力は高いが、攻撃発生が遅く対空には使いにくい。空中追撃で使うと威力が大幅ダウン。
ケン	神龍拳	無連	◎	昇龍拳→EXセービング~ダッシュからの追撃に使用。昇龍拳がカウンターヒットしたときのみ全段当たるぞ。
	紅蓮旋風脚	飛無連	○	波動拳→EXセービング~ダッシュや遠距離立ち弱Ⓟからの目押しコンボに使う。飛び道具抜けにも使用可。
春麗	鳳扇華	飛連	◎	突進タイプで発生、リーチともに長く、飛び道具や特定の技への反撃に便利。画面端のコンボにも使える。
	気功掌	空連	◎	ダメージは低めだが、中央でもEX百裂脚から追撃に活用できる。発生は遅いが対空や割り込みにも便利。
E.本田	スーパー鬼無双	飛無	△	発生と突進スピードが遅く、無敵時間はあるが飛び道具抜けに使うにはある程度先読みが必要。
	震・大蛇砕き	無反	○	暗転演出後にジャンプで回避されるタイプのコマンド投げ。攻撃発生が早いので反撃と割り込みに使おう。
ブランカ	ライトニングキャノンボール	無連反	○	しゃがみ中Ⓚからの目押しコンボや、無敵時間を生かした割り込みに使える。発生が早く反撃にも有効だ。
	シャウトオブアース	飛空	○	対空バージョンは無敵時間を活かして対空に。対地バージョンは飛び道具対策と体力ケズりに。
ザンギエフ	アルティメットアトミックバスター	無投反	◎	暗転演出中にジャンプで回避できないコマンド投げ。攻守ともに役立つザンギエフの切り札だ。
	シベリアンブリザード	特	△	ジャンプ中に出せる空中投げ。昇龍拳のようなジャンプするタイプの対空をつぶすのに使える。
ガイル	サマーソルトエクスプロージョン	空無連	△	攻撃発生、無敵時間が長いので対空、割り込みに使える。ダブルサマーソルトヒット後の追撃にも使用可能。
	ソニックハリケーン	連	○	スキが少ないので起き上がりに重ねて体力ケズり、サマーソルトキック→EXセービング後の追撃に使う。
ダルシム	ヨガカタストロフィー	無特	◎	無敵時間は短いが発生保障があるので割り込みに。起き上がりに重ねてから中下段の二択を迫るのも有効。
	ヨガシャングリラ	無特	○	空中から地上の相手をつかむことができる特殊な投げ技。ジャンプ中に地上でスキを見せた相手を投げよう。
バイソン	バイオレンスバッファロー	無連	◎	突進タイプのUC。無敵時間があるので割り込みや飛び道具対策、バッファローヘッド後の追撃に役立つ。
	ダーティーブル	無反	○	ダメージは低いが気絶値が高い、暗転演出後にジャンプで回避される投げ。発生が早いので反撃に。
バルログ	ブラッディーハイクロー	飛	△	壁に移動するまで飛び道具に対する無敵時間があるので、飛び道具対策が主な使用方法となる。
	スプレンディッドクロー	空無	○	スライディングキックで攻撃するUC。発生が早く無敵時間が長いので対空や割り込みに使いやすい。
サガット	タイガーディストラクション	無連	◎	ダメージが高いUC。タイガーアッパーカット→EXセービング~ダッシュ→➡+強Ⓚからの追撃に使えるぞ。
	タイガーキャノン	無連	◎	UCIよりダメージは低いが、EXタイガーショット後など追撃できる状況が幅広い。割り込みにも使える。
ベガ	ナイトメアブースター	無連	○	無敵時間が長くコマンドが簡単なので、対空や割り込みに使いやすい。ジャンプ中Ⓟヒット後のコンボにも。
	サイコパニッシャー	飛連	○	ある程度レバーで攻撃位置を操作できるUC。無敵時間は短いので動きの速さを使った飛び道具対策に。
C.ヴァイパー	バーストタイム	空無連	◎	発生、無敵時間共に優秀で対空、割り込みに。さらにはさまざまな状況で追撃に使える超高性能UCだ。
	バーニングキック	特	○	EXセイスモハンマーの追撃や、空対空での迎撃に使用する。しゃがみ強Ⓟ→ハイジャンプからもつながるぞ。
ルーファス	スペースオペラシンフォニー	空無連	◎	相手を空中に浮かせた後の追撃に役立つ。攻撃発生が早いので割り込み、対空にも使うことができる。
	ビッグバンタイフーン	飛無	○	無敵、飛び道具無敵があり、割り込みや飛び道具対策で役立つ。相手を吸い込むので遠距離でも使えるぞ。
エル・フォルテ	エル・フォルテフライングギガバスター	特	○	レバー入力である程度着地点を操作できる移動投げ。相手のジャンプの着地に合わせるように出そう。
	エル・フォルテウルトラスパーク	空無反	◎	スライディングキックのような動作で相手をつかむ移動投げ。無敵かつ発生が早いので対空、割り込みに。
アベル	無我	飛連	◎	移動中は飛び道具に対して無敵なため、相手の安易な飛び道具へ反撃できる。しゃがみ強Ⓟ後の追撃にも◎。
	無空	無	△	無敵時間は無いがアーマー判定がある突進投げ技。接近戦時の割り込みに使いやすいぞ。
セス	丹田ストリーム	飛	○	無敵時間が長く攻撃の射程範囲も広い。相手の遠距離から出される飛び道具や垂直ジャンプに当てよう。
	丹田タイフーン	空無連	○	相手を引き寄せる効果があるUC。無敵時間が長く割り込みや対空に便利。相手の体力をケズるのにも使える。
豪鬼	真・瞬獄殺	空無	◎	ダメージが非常に高い移動投げ。無敵時間が長いので相手の着地を狙った対空や割り込みで強力だ。
	天衝海轢刃	無連特	○	阿修羅閃空から出せる蹴り技。強攻撃始動の連続技や阿修羅閃空を反撃しようとする相手に使おう。
剛拳	真・昇龍拳	無連	◎	発生は遅めだがダメージが高い無敵技。後方投げ、画面端での閃空剛衝波後の追撃にも便利だ。
	電刃波動拳	連	○	後方投げ、閃空剛衝波後の追撃に使える。スタン値が高いので当てると相手を気絶させやすいぞ。
キャミィ	ジャイロドライブスマッシャー	飛無連	◎	キャノンスパイク→EXセービング後やアクセルスピンナックル後の追撃に役立つ。飛び道具抜けにもあり。
	CQC(キャミィクイックコンビネーション)	空無	○	当て身系UC。コマンドが完成した直後から受け止められるので、対空やリバーサル、割り込みに使えるぞ。

スパⅣAE事典 ●ウルトラコンボ選択補足1:UC選択で最も優先すべき項目はコンボ。リベンジゲージ自体は自動でたまるので、コンボの火力アップに純粋につながりやすいためだ。その次に重要なのはキャラ対策。飛び道具を多用する相手には飛び道具対策になるUC、ブランカやE.本田相手には、ローリングアタックやスーパー頭突きのようなやっかいな必殺技に直接反撃できるUCを選択するのもありだ。

投げと打撃の二択が決め手! コマンド投げ

代表的なUC
アルティメットアトミックバスター・オイルコースター

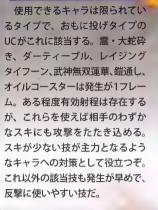
ザンギエフ、T.ホーク、ハカンのみが持つUCで、コマンド完成直後の暗転までにジャンプしていないと確定するタイプのコマンド投げ。いずれもレバー2回転とコマンドは難しいが、普通の投げ技と同じくガード崩しとして使えるのが利点。さらに攻撃発生がかなり早いので、反撃や割り込みにも活用できる。E.本田の震・大蛇砕きなども投げタイプのUCだが、暗転後にジャンプで避けられるのでガード崩しには使いにくい。

避けられたときのリスクは大きいが、成功したときの見返りが大き過ぎる。

発生が1フレームなので反撃に最適。近くで相手がスキを見せたらレバーを回せ!

相手のスキにたたき込め! 反撃用

代表的なUC
震・大蛇砕き、鎧通し
武神無双蓮華

使用できるキャラは限られているタイプで、おもに投げタイプのUCがこれに該当する。震・大蛇砕き、ダーティーブル、レイジングタイフーン、武神無双蓮華、鎧通し、オイルコースターは発生が1フレーム。ある程度有効射程は存在するが、これらを使えば相手のわずかなスキにも攻撃をたたき込める。スキが少ない技が主力となるようなキャラへの対策として役立つぞ。これ以外の該当技も発生が早めで、反撃に使いやすい技だ。

ラストドレッドダスト、エル・フォルテウルトラスパークは発生の割にリーチが長く、足払い系の反撃にも便利。

EXセービングでダメージアップ! コンボ用

代表的なUC
滅・波動拳、紅蓮旋風脚
タイガーディストラクション

UC自体の威力が高いので、コンボに組み込めば大ダメージが与えられる。ただし、キャンセルでは出せないので、つなげるパターンが限られるのが難点。滅・波動拳など、空中追撃判定を持つUCは、昇龍拳→EXセービング~ダッシュといった相手を浮かせるコンボから決めるのがセオリー。発生が早いUC、ヒット時の有利が大きい通常技を持つキャラは、ケンの遠距離立ち弱Ⓟ→紅蓮旋風脚のように目押しでつなげることも可能だ。

昇龍拳をヒットさせた瞬間に中Ⓟ中Ⓚを同時押しして、さらに➡➡でダッシュ。ここからいそいでUCのコマンド入力をしよう。

起き攻めや連係に組み込め! 特殊タイプ

代表的なUC
ヨガカタストロフィー
ソウルサテライト、風水エンジン

特殊タイプは基本的にほかのどのタイプにも分類されない、特殊な使い方ができるUC。いずれも固めや連係に役立つものばかりだ。ジュリの風水エンジンは通常技をキャンセルして別の通常技を出せるようになる性質。相手に接近した状態で使えば、ガードを揺さぶりやすくなる。ローズのソウルサテライトは周囲に弾をまとう技で、相手を画面端に追い詰めやすくなる。ヴァイパーのバーニングダンスは、空対地、空対空で相手の攻撃を潰すのに役立つぞ。

ジュリは風水エンジンを使えば、中段の➡+中Ⓚから……。

他の通常技につなげることができる。崩しに使おう。

ソウルサテライトは起き攻めでも活躍するのだ。

ウルトラコンボ分類&オススメチャート

キャラ	ウルトラコンボ	性能	おすすめ	短評
フェイロン	烈火真撃	無連	○	烈火拳の強化版で無敵で発生が早い。割り込みで使うか、熾炎脚→EXセービング~ダッシュ→烈空脚後に。
	逆鱗拳	空無	○	コマンド入力直後から攻撃を受け止められる。対空や割り込みに使えるので相手にとってはプレッシャーだ。
さくら	春爛漫	無連	○	EX春風脚→ダッシュからコンボに組み込むのがメイン。無敵時間も優秀なので割り込みにもいい。
	真空波動拳&真空天仰波動拳	空無連	○	前方とナナメ上に出せる。前方は無敵コンボ、ナナメ上版はコンボと対空に使えるぞ。
ローズ	イリュージョンスパーク	無	△	攻撃発生後まで無敵時間がある。攻撃発生は遅いため割り込み以外の用途に使いにくいが、威力は絶大。
	ソウルサテライト	特	○	ローズの周りに攻撃判定を持った弾を回転させる。発動時に無敵はないので、相手をダウンさせた後に。
元(喪流)	絶影	無連	◎	発生後まで無敵時間があるので割り込みやリバーサルに。惨影から追撃に使えばかなりのダメージになる。
	死点穴	無空	○	ダメージがすべてリカバリアブルダメージになる特殊なUC。無敵を活かした割り込みや惨影後の追撃に。
元(忌流)	龍咬叭	空連	○	前方にジャンプして相手をつかむ空中投げタイプ。無敵時間を使って対空に使っていこう。
	啼牙	飛特	◎	空中から横方向に蹴りを放つUCでヒットすると大ダメージ。無敵なので空対空、空対地で使っていこう。
ダン	疾走無頼拳	空無	○	割り込みに使いやすいUC。攻撃判定が大きいので、相手のジャンプ対して早めに出せば対空にもなる。
	覇王我道拳	無連	◎	晃龍拳→EXセービングからつながるコンボ用。攻撃発生直前まで無敵時間があり、割り込みにも役立つ。
T.ホーク	レイジングタイフーン	無投反	◎	暗転演出後にジャンプで回避できないタイプのコマンド投げ。ガード崩し、反撃、割り込みと用途は多彩。
	レイジングスラッシュ	空	○	前方の上方向を攻撃する無敵時間の長い膝蹴り。投げを嫌がってジャンプする相手にたたき込んでやろう。
ディージェイ	ソバットフェスティバル	飛無	○	突進タイプのUCで移動距離が長く攻撃発生後まで無敵がある。飛び道具対策や割り込みに使っていこう。
	クライマックスビート	空無連	◎	リーチは短いが攻撃発生が早く、対空、割り込みに便利。EXマシンガンアッパーヒット後の追撃にも使える。
ガイ	武神轟雷旋風陣	無連	○	攻撃は遅いが無敵時間が長く、割り込みに使える。画面端での崩山斗ヒット後の追撃にも活用できる。
	武神無双蓮華	無反	○	暗転演出後にジャンプで回避できるタイプのコマンド投げ。発生が早いので反撃や割り込みに使おう。
コーディ	ファイナルディストラクション	無連	○	無敵時間は長いが発生が遅い。基本的には強ラフィアンキック→EXセービング~ダッシュからの追撃に。
	ラストドレッドダスト	無反	○	攻撃発生が早く無敵時間が長い。対空には不向きだが、割り込みや近距離立ち中Ⓟからの目押しでつなげよう。
いぶき	鎧通し	無反	○	暗転後にジャンプで回避できるコマンド投げで、攻撃発生が極端に早いので割り込み、反撃に使おう。
	破心衝	無飛連	◎	無敵時間、リーチが長いので、割り込み、飛び道具対策に。ハイジャンプキャンセルを使ったコンボにも。
まこと	正中線五段突き	空無連	○	攻撃発生が早く無敵時間が長い打撃タイプ。対空や割り込み、吊るし喉輪・唐草からの追撃で決められる。
	暴れ土佐波砕き	飛連	○	壁に張り付くまで無敵があり突進スピードが早く、飛び道具対策に使いやすい。追撃を含めれば威力は高い。
ダッドリー	ローリングサンダー	飛無	○	リーチ、攻撃発生共に優秀な無敵時間が長いUC。割り込みと飛び道具対策に使うのがセオリーだ。
	コークスクリュークロス	空無連	◎	リーチは短いものの攻撃発生が早い。割り込みや対空はもちろん、相手を浮かせた後の追撃にも使える。
アドン	ジャガーリボルバー	飛無	○	ジャガーキックを連続でくり出す突進タイプ。飛び道具無敵時間が長いので、飛び道具対策に使おう。
	アバランチジャガー	無連	◎	無敵時間が長いので割り込みに使いやすいUC。ライジングジャガー→EXセービング後の追撃でも決まる。
ハカン	オイルコースター	無投反	◎	暗転演出後にジャンプで回避できない投げ。割り込み、反撃、ガード崩しといろいろな局面で使える。
	オイルコンビネーションホールド	空連	○	発生が1フレームと早い。地上の相手には当たらないので対空やジャンプ中Ⓟ空中ヒット後の追撃に。
ジュリ	風水エンジン	特	○	通常技をキャンセルして通常技を出せるようになる連係用UC。相手を近くでダウンさせた後に発動しよう。
	回旋断界落	無連	◎	無敵時間が優秀。画面中央では風破刃(弾)→EXセービング~ダッシュ、端では風破刃から決めよう。
ユン	揚炮	無連	◎	無敵時間があるので対空や割り込みに使える。EX二翔脚やEX絶招歩法ヒット後にも決められる万能UCだ。
	槍雷連撃	飛無	△	突進タイプのUCで無敵時間があるので、割り込みや飛び道具対策に使える。空中の相手には当たらない。
ヤン	雷震魔破拳	空無連	○	無敵時間が長く、対空や割り込みに便利。空中追撃判定がなく、近距離立ち中Ⓚや立ち弱Ⓟからコンボに。
	転身穿弓腿	飛連	◎	飛び道具無敵しか無いので割り込みには使えない。飛び道具対策や浮かせた後の追撃に最適なUCだ。

記号について
性能=無:割り込み/飛:飛び道具対策/空:対空/投:ガード崩し(コマンド投げ)/連:コンボ用/反:反撃に役立つ/特:特殊タイプ
※表中の性能、おすすめの評価は編集部の調査に基づくものです。

スパⅣAE事典 ●ウルトラコンボ選択補足2:今作ではダッシュ中にウルトラコンボの先行入力が効くようになっているため、←タメ→←→系なら←タメ→→←→、↙タメ↘↙↘系なら↙タメ→→↘↙↘入力でダッシュしてから出せる。特に飛び道具対策になる突進系UCは、ダッシュから出すことで飛び道具への反撃の有効射程が伸びるので非常に重要だ。ガイルやディージェイはこのテクニックをコンボでも使用するぞ。

iPhoneのある「スパⅣ AE（アーケードエディション）」エンジョイ術

『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』（以下『スパⅣ AE』）のモバイルサイトがついにiPhoneに対応ということで、今回はiPhoneを使った『スパⅣ AE』エンジョイ術をご提案。恒例のi？　iPhone版『ストⅣ』の話題も増量でお届け！

アルカディア編集部でもiPhoneは大人気。『ストⅣ』時代には未対応だったモバイルサイトが、『スパⅣ AE』では完全対応！

『ストⅣ』アプリでさらに仲良く！

『スパⅣ AE』仲間なら、iPhone／iPod touch／iPad用アプリ『ストリートファイターⅣ』（以下『ストⅣ』）の話題を振れば盛り上がること間違い無し。遊んだことが無いというプレイヤーにも、目の前でプレイして見せてあげれば、『ストⅣ』のエッセンスを絶妙に抽出したアプリの出来栄えに驚くはず。『スパⅣ AE』では勝てないライバルに、アプリ版で勝ってどや顔を披露するというパフォーマンスを仕掛けるなど、このアプリの可能性は非常に幅広い。突然の闘いに備えて、早めに遊んでトレーニングを重ねておくと吉だぞ！

猛者の集う場所を探す

『スパⅣ AE』でNESYSカードを利用しているプレイヤーは、ホーム登録したゲームセンターや、最近のプレイ履歴がオンライン登録される。モバイルサイトでBPの高いプレイヤーが集まるゲームセンターを探し、武者修行に向かえるカードシステムならではの面白さと言えるだろう。ゲームセンター名さえ分かれば、後はiPhoneを使って、その場所を検索するだけ。プリインストールされているMap機能を使えば、場所もすぐに分かるはず！

iPhoneで「技」をメモ

強そうなコンボや連係を見た場合はiPhoneで素早くメモしておけば、今後の練習に活かしやすい。格闘ゲームの世界においても情報戦が行なわれており、知識の有無で大きな差がついてしまうのだ。

攻略情報やそこから閃いた思いつきなどもメモしておくと便利。どういった練習をすればいいのかが良く分かるのだ。

メモを取っていくうちに自分なりの攻略のまとめが出来上がるぞ。

iPhone版「スパⅣ モバイルサイト」の情報をチェックすると、俺よりすごい猛者を発見。拠点のゲーセンはどこだ？

そして検索！　店舗のHPやMapもiPhoneならすぐ見つけられるぞ。俺より強いやつがいる場所へ！

Webをフル活用！

『スパⅣ AE』プレイヤーなら、iPhoneのブラウザアプリに公式サイトやブログをお気に入り登録しておきたい。また、近年大きな盛り上がりを見せているTwitterでも、『スパⅣ AE』は話題沸騰中だ。意外な面白情報が転がっていることも!?

まずはここを見るべし

●Twitter　小野P（@Yoshi_OnoChin）
http://twitter.com/#!/Yoshi_OnoChin
●カプコン　『スパⅣ』公式サイト（AE）
http://www.capcom.co.jp/sf4/AC/

公式サイトで『スパⅣ』の最新の情報を入手。カプコン後援の大会情報も！『スパⅣ』公式ブログも要チェックだ。

『ストⅣ』アプリ　バージョンアップ記念

i♥『ストⅣ』部

11月末に実施された『ストⅣ』アプリの大規模アップデートを記念して、恒例の本コーナーも特別増量!

いろいろ増えた!

『ストⅣ』アプリに大規模なアップデートが施され、家庭用版さながらのアーケード待ち受けと、プレイ記録に応じてさまざまな勲章を得られる「実績」システムが実装された。実績には、連勝によって獲得できるものや、高難度な技術が課題として出される道場モードをクリアーすることで獲得できるものなど多岐にわたり、すべての実績を解除するには相当の腕前が必要になりそうだ。部員たちも、まだまだコンプリートには遠い模様だ。

実績の数は全部で100種類(12月末現在)。よるよるとまじんは現在70種類近くを集めている。やり込み好きにはたまらない!?

サガット&ディージェイ参戦

大型アップデートでは、もちろん新キャラクターも参戦。アーケード版『ストⅣ』で猛威を奮った帝王サガットと、『スパⅣ』からの新規参戦キャラクターディージェイが追加された。サガットは、タイガーアッパーカットからEXセービング→ステップハイキック→タイガーディストラクションという『ストⅣ』を代表するコンボが主力になるため、そう快感は抜群だ。ディージェイは、EXマシンガンアッパーからソバットフェスティバルがクリーンヒットするように調整されているため、『スパⅣ』とは一味違った闘い方を楽しめるのだ。

よるよるはサガットを愛用。高性能な必殺技が主力になるキャラクターだ。

まじんはディージェイを愛用。EXジャックナイフマキシマムの強さが光る。

部員たちの日常

まじん：新キャラクターも増えたことだし、そろそろまた我々が独断と偏見で強さランキングを決めたりしてドカーンとやりたいところだね。後はこう、何か新しい試みを試したいお年ごろでもある。

よるよる：確かに。今回このコーナーが拡大されてるから、この機に新聞ページをジャックする勢いで、読者さんからの質問や要望を募集してみるかね。ウメ様のコラムにも続々と質問が届いてるみたいだし。

まじん：ウメ様は人気あるからね……。しかも質問するとなんか賞品もらえるみたいだよ。

よるよる：何と、賞品とな。俺らにお便りが採用されたら、編集部にご招待してiPhone版『ストⅣ』で対戦することか、「狩り」に行くことしかできんぞ。あ、当然交通費とか旅費は出ませんケロ。

まじん：招待なのに自費とか凄まじいやる気だねそれ。でも、その二つは我々がわりと自信をもってお届けできるコンテンツでもある。アルカディア編集部には、ほかにも伝説のガチハンターが居るとの噂だし、四人で狩りと洒落こむのもいいかもね。

よるよる：カプコンさんのコンテンツだから「狩り」の話題を出してしまったけど、これでいいんだろうか。怒られても俺は知らんぞ!

まじん：あんたが言い出したんだろ……。

マンガ：春人 http://ameblo.jp/treow/

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■目押し：技と技を、タイミングよくつないでいく技術。『スパⅣ』では通常技から通常技へのつなぎを多用する。例としてリュウのしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚや、さくらのしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚなど連係やコンボに必須の技術だ。

column

『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!

profile
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』のプロデューサー

Q 『スパⅣ AE』の最新トレーラー映像、見ました! 闘争心がフツフツと沸き立つ超カッコイイ映像ですね! ところで、その映像の最後……どこか妖しげな人たちが見えた気がするんですけど、気のせいでしょうか?

いやぁ〜、ついに皆さんの声で開発が決まった『スパⅣ AE』の稼働が始まりました。ゲーム制作を生業としてずいぶん月日がたちますが、ここまでプレイヤーの皆さんと一体化したプロジェクトは今まで経験したことが無かったかもしれません。忙しくて、大変で、肉体的にも精神的にもシンドイ毎日でしたが、開発スタッフ一同、気持ちよくROMアップできたいタイトルでした。次はプレイヤーの皆さんの目線や、手触り感の感想を聞くだけになりました。この瞬間は、いつもドキドキします。いい反応が聞けたら、心の清涼剤になるのですが、手痛い指摘も、実は嫌いじゃぁないんですよね、実は。いろいろなご意見、お待ちしております。

さてさて、最新トレーラー見ていただけましたか? アーケード版『ストⅣ』の時からの要望を極力入れ込んだ内容になっている事が分かっていがだけるかと思います。なに、なに? 最後のカットは何だって? えっ、普通に豪鬼とリュウが出ているだけですよ。えぇ、普通に……。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

INDEX

SNKプレイモアを100倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアのゲームやグッズなどの最新情報を、毎月ホットにお届けするのが当コーナー。今回はアーケードゲーマーな5全員必見の新プロジェクトの情報を中心に、特別拡大版の4ページでお送りします！

名機NEOGEOの作品がPSP・PS3で低価格で遊べる！

気軽に購入できるダウンロード販売で往年の名作がよみがえる、新ゲームシリーズがここに誕生！今回はその概要と、配信第一弾作品を紹介するぞ。

NEOGEO Station ついにこの冬始動!!

思い出深いあのタイトルが……

家に居ながらいつでも遊べる！

だれもが知る名作のほか、家庭用への移植が初となるタイトルも登場。しかもそのほぼすべてが、通信プレイに対応済みだ！

豪華仕様で名作を続々配信！

PlayStation®Storeでだれでも簡単に、しかも好きな作品をおトクに遊べるのが魅力のNEOGEO Stationシリーズ。各作品の完璧な移植はもちろん、PS3版ならネットで全世界の人と、PSP版ならアドホック（※）で友達と通信対戦が可能なのも見逃せない！

原作をプレイしていない人も安心の、詳しい解説やコマンドリストなども参照可能。上写真のように、懐かしのイラストなども……!?

購入した作品のBGMを収録する、サウンドプレイヤー機能も搭載。リストを編集すれば、自分だけのサントラを作ることができる！

2010年12月22日より一挙10タイトル配信中！

現在配信中の10作品に続いて、今後も続々と懐かしの作品が配信予定だ。その最新情報については当コーナーでもお伝えしていくのでお楽しみに！　まずは次ページからの初回配信作品一覧を見て、その幅広さから期待をさらに膨らませて待ってほしい！

NEOGEO Stationの必須事項

PlayStation®Storeの使い方

ダウンロード販売と聞くと難しそうだが、実はとても簡単。今後のためにもここで手順を覚えよう！

手順はPlayStation®Storeなどに個人情報を登録し、あとは画面の指示通りに進めるだけでOK。安心かつ簡単な支払いができるプレイステーションネットワークカード／チケットは、全国のゲーム販売店や、ローソンのLoppiなどコンビニの自動券売機で購入できる。また、PS3や無線LANどころかパソコンもないという人は、大型ゲーム販売店に設置されている無料無線LAN端末・PlayStation®Spotを利用しよう。

購入のためのポイントを用意

・プレイステーションネットワークカード／チケット
・クレジットカード　・Edy
以上のいずれかを用意

まずは上記のいずれかの支払い方法を準備。ポイントの端数は保存できるので、次回以降の購入に回せる。

ネット接続したPS3か無線LANがあればPS3かPSPでPlayStation®Storeへ！

上記環境があるなら、PlayStation®Storeにアクセスして会員登録を行えばOK。タイトル検索で目的の品を探そう。

上記の環境がない場合PCで「Media Go」を使って入手！

無線LANが無くてもネットにつないだパソコンがあれば、公式無料ソフト「Media Go」を介してコンテンツ購入が可能。

公式HP:http://www.jp.playstation.com/index.html

（※）PSP-1000シリーズは除く。

NEOGEO Stationの本気を見れ! 初回配信10タイトル解説

最初期タイトル、人気シリーズなど、幅広いラインナップで攻めの姿勢を見せるNEOGEO Stationタイトル。今回配信の10作品の概要と、見どころを一挙解説！

餓狼伝説

2ラインを行き来するステージが衝撃的だった、『餓狼』シリーズの第一作である対戦格ゲー。今なお活躍するテリーたち3人の主人公や、悪のカリスマ・ギースなどの人気キャラの初出となった記念碑的作品だ。

餓狼伝説

ジャンル	対戦格闘
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1991年12月20日

左写真の通り、テリーの顔が!? 『餓狼』の歴史の始まりを今改めて見ていただきたい! 協力後に対戦となる乱入も健在!

マジシャンロード

難しさが面白さ、というワケで何回のコンティニューでクリアできるかが勝負! ウォーターマンは本ッ当に使えないので注意!

NEOGEOと同時に世に出た最初期タイトルの一つで、その難度が伝説として語り継がれる横スクロールアクション。二つのアイテムの組み合わせで6種類の変身が可能で、ADK作品なので当然忍者にもなれる。

マジシャンロード

ジャンル	アクション
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1991年7月1日

得点王

これが92年の作品かと疑うほど、サッカーの再現度がリアルで思わず没頭してしまいます。Aceキャラをどう活かすかがカギ!

NEOGEOで人気のサッカーゲーム。各国の12チームの中からチームが選択でき、さらにゲーム中でもパスワークやディフェンス、PKやスローインなど実際のサッカーの動きをリアルに再現している。

得点王

ジャンル	スポーツ
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1993年2月19日

龍虎の拳

昨今の格ゲーに慣れた人でも、演出の迫力には驚きを覚えること間違いなし。会話やエンディング、キングの服破れにも要注目!?

「100メガショック」第一弾の対戦格ゲー。ズームアップや幕間の会話、キャラのダメージ表現や超必殺技など、後の格ゲーに採用された各種システムの基礎を築いた、歴史を語る上で外せない名作。

龍虎の拳

ジャンル	対戦格闘
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1992年12月11日

リーグボウリング

豊富なラインナップを誇るNEOGEOゲームの中でも、唯一のボウリングゲーム。ボールの種類や利き腕の設定などの戦略性の深さが魅力。ルールが異なる3ゲームが遊べる幅広さもナイス！

単純明快でそう快。コミカルな演出も気持ちいい名作です！ 右のお姉さんのナイスバディーに目を奪われないよう注意だ!?

リーグボウリング

ジャンル	スポーツ
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1991年7月1日

メタルスラッグ

そのドット絵の緻密さが「職人芸」と称賛される、人気横スクロールアクションシリーズ第一作。豊富な武器で敵をなぎ倒す快感と絶妙な難易度から、今なおシリーズ作品の中でも高い人気を誇る。

メタルスラッグ

ジャンル	アクションシューティング
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1996年5月24日

ここが見どころ! 敵兵の、多彩すぎる動きに注目。ザコ敵一つにここまでするのが職人芸! 巨大なボスのド迫力にも圧倒されてください!

サムライスピリッツ

ここが見どころ! 怒り爆発中の大斬りを知らない人は、その減りっぷりを見るべし! あまりの減りにアゴが外れても、当方は責任を負いません。

後の対戦武器格ゲーの先駆けとなった、人気剣戟格闘ゲーム。従来の攻め重視の格ゲーと異なり、大斬りなどによる一発逆転の存在からうかつな攻めは禁物という、緊張感ある対戦が楽しめた。

サムライスピリッツ

ジャンル	対戦格闘
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1993年8月11日

THE KING OF FIGHTERS '94

今なお最新作が登場している、人気対戦格ゲーシリーズの第一弾作品。3on3での対戦などのシリーズおなじみのシステムはここで確立され、草薙 京などの人気キャラともども、連綿と受け継がれていった。

THE KING OF FIGHTERS '94

ジャンル	対戦格闘
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1994年10月1日

ここが見どころ! 3on3の始まりを体験できるほか、なんといっても強過ぎるラスボス! シリーズ作でも屈指のその強さ、ぜひご体感あれ!

ASO II

ASO II

ジャンル	シューティング
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1991年7月1日

ここが見どころ! パーツは同種でそろえないと一から集めなおし。このシビアさが挑戦心をくすぐります。一度は決めたいフェニックス完全体!

NEOGEO初期の縦スクロールシューティング。三つのパーツをそろえると特殊攻撃が可能となる「アーマー」が11種類存在し、攻略の幅が非常に広い。ド派手なアーマー攻撃が超キモチイイ!

ベースボールスターズプロフェッショナル

最初期タイトルの一つ。メジャーリーグをモチーフとした野球ゲームだ。個性豊かな選手を有する16ものチームが存在するほか、勝ち抜き式で遊び続けることができるモードが斬新だった。

ここが見どころ! 選手の濃さがまさにメジャー級! 16チームのトーナメント戦は長い戦いですが、中断してもパスワードで再開できるので安心!

ベースボールスターズプロフェッショナル

ジャンル	スポーツ
価格	PSP版:700円／PS3版:900円
NEOGEO版発売年月日	1991年7月1日

『KOF』2大人気作品がNESiCAxLiveでこの冬配信開始!!

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive

二つの「UM」がNESiCAで新生!

この冬、タイトーが放つ次世代型ゲームシステム『NESiCAxLive』に、SNKプレイモアから今なお大人気稼働中の2タイトル、『KOF'98UM』と『KOF2002UM』が登場することが決定！　いずれもNESiCAxLiveのシステムに対応し、カードを用いることでプレイヤーネームや戦績が記録できるほか、『'98UM』は新たなバージョン『FINAL EDITION』として、全キャラクターの技バランスの調整などを施したタイトルになっている。NESiCAxLiveならではの操作レスポンスの向上も、注目のポイントだぞ！

久々のカード対応『KOF』で、リングネームを使って対戦する独特の熱さが再び！『'98UM』は研究し直し必須!!

オリジナルNESiCAも!?

2作品の「NESiCAxLive」対応カードも登場。カードは非接触型なので、使っても表面や美麗イラストに傷が付くことはないぞ！

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive

- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：1レバー＋4ボタン
- ■発売日：今冬稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X²
- ■ネットワークシステム：NESiCAxLive

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive

- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：1レバー＋4ボタン
- ■発売日：今冬稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X²
- ■ネットワークシステム：NESiCAxLive

『'98UMFE』の変更点は

96ページをチェック！

NEOGEO Stationにぜひ！ 懐かしのパッドがPS3用に!?

コマンド入力にも最適な、あの使いやすいNEOGEOのパッドがUSB接続版になって復活！PS3用にボタン配置を変更しつつも操作性はそのまま、かつパソコンでも使用可能の便利な一品だ。

あのフォルムが今またこの手に！

レバーをPOVからX,Y軸に、ボタンをネオジオ配列に設定変更することも可能だ！

製品概要

商品名：NEOGEO PAD USB　　価格：3,129円（税込）
発売元・開発元：株式会社エクサー（http://exar.jp/）
お問い合わせ先：050-3002-6033（13：00～17：00、土日祝日は除く）

広報さんが聞いたり語ったり 第21回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー！　NEOGEO記念イヤーの終わりにyuzukoさんからお礼のご挨拶ですよ

「NEOGEO20周年」の2010年は大変お世話になり、ありがとうございました。2011年も引き続きご支援のほど、どうぞよろしくお願い申し上げます！

とうとう配信開始されました、記念すべき一大プロジェクト「NEOGEO Station」!!　記事でも触れられていますが、第一弾は10作品を怒涛のごとく配信。メジャータイトルのほか、『ASO Ⅱ』をはじめ皆様お一人お一人思い入れの深い作品もあるはず。

このプロジェクトのために特設のPCサイトを開設して、各タイトルについても詳しくご紹介しています。そして、ここでゲームの情報といっしょにぜひチェックしていただきたいのが……懐かしのファン垂涎！**なんと「ゲーメスト」のスキャン記事が読めるんです。**とってもお得でしょう！（このスキャン作業結構大変だったようで……というこぼれ話もアリ!?）

この年末年始は「NEOGEO Station」で懐かしのタイトルをぜひ遊び尽くしてくださいね。PlayStation®Store「NEWゲーム」カテゴリ内にてDLでき、手軽に楽しめます。ほんといい時代になりました。

では良い新年をお迎えください。

「NEOGEO Station」はコチラ！
<URL>
http://game.snkplaymore.co.jp/neogeostation/

EXAMU-EXTRA! Vol.20

エグザム エクストラ!

発売が間近に迫り、期待が高まるばかりの家庭用『アルカナハート3』。気になるプレイ感を、闘劇'10で優勝したお二人に聞いてみました!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY 中山 無頼庵

コンシューマ版『アルカナハート3』の発売日が近付いてきましたね。皆さまごひいきのほど、よろしくお願いします。

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

続・家庭用のはなし

ゆーま こんにちは! いよいよ発売になる家庭用『アルカナ3』ですが、もちろん予約はお済みですよねー? それでは、やり切った感じで調子こいてるせりざわさんに、いろいろ伺いたいと思いますー!

せりざわ やっとみなさんに遊んでもらえると思うと、とてもうれしく、でもちょっとドキドキ! 今回は各種モードの情報などをお伝え致します。ネットワーク対戦モードには、実力を競うランクマッチと自由に対戦を楽しむプレイヤーマッチがあり、前者はアーケードと同じ4:3画面のみ、後者は4:3と16:9を選べます。それと、CHARMというネットワーク対戦のステータスを記録していくIDカードもあります。Relational Pointというキャラクターへの好感度のようなデータがあり、上がるといろいろいいことがありますよ! 勝敗だけではなく、対戦を楽しんで盛り上がるといいなと思います。

ゆーま なるほどー! さすがアークさん! 充実のネットワークモードですねー!

せりざわ 後はギャラリーモードもあります。有名なゲスト作家様に、素敵なイラストをたくさん描いていただきました!「え!あの人がこのキャラを!」みたいなサプライズもあるのでお楽しみに! 家庭用オリジナル要素のリンクアニメもギャラリーモードで閲覧できます。ぜひ全キャラクターの全リンクアニメをコンプリートしてください!

ゆーま なるほどー! やり込み要素も満載なのですねー!

せりざわ アークシステムワークス様のおかげで、今までの家庭用ではできなかったことが実現してうれしく思ってます。アルカナハートが好きな人、今作でアルカナハートを知った人にも楽しんでいただければと!

ゆーま では、いよいよ発売の家庭用『アルカナハート3』で、素敵な2011年をスタートしてくださいませー!

エクサム広報 ゆーま

台東区在住のエクサム期待の新人広報! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー!

家庭用『アルカナ3』発売迫る!

左が「かすみLOVE」氏、右が「殿」氏。同チームで闘劇二連覇を達成した、猛者中の猛者です!

久しぶりの登場で少々緊張しております、アナウンサーの兵藤です。今回は気になる家庭用『アルカナハート3』の、ネットワーク対戦のプレイ感をお伝えするべく、闘劇'09&'10で優勝されたお二人にチェックしていただきました!

お二人によると、「オフラインでプレイした後だと若干のラグは感じましたが、すぐに慣れて普通に対戦ができる程度ですね。思っていたより快適でした(かすみLOVE)」、「このはの➡+C空キャンセルなど、難しい連続技もミスしなかったので、操作レベルでは全然気にならないです(殿)」と評判は上々。移植度も一部の技で処理落ちしないこと以外に違和感は無いとのことで、相手の動きを記録&再生できるトレーニングモードにもご満悦でした。『アルカナ』ファンの皆さまも、ちょっと気になっている方も、安心してお買い求めください!

なお、今回の体験プレイでは対戦相手としてアークシステムワークスの開発スタッフ様にご協力いただいたのですが、闘劇覇者のあまりに容赦の無い超絶プレイに感服され(?)、プレゼントとしてポスターを5名様分いただきました。ご希望の方はP005をご参照ください!

アルカナハート3

■メーカー	:アークシステムワークス
■ジャンル	:ハートフル2D対戦アクション
■対応ハード	:PlayStation®3 / Xbox 360
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:2011年1月13日
■価格	:通常版:7,140円(税込) すっごい!限定版:9,660円(税込)

※「すっごい!限定版」は特製専用化粧箱仕様で、全キャラクター・オリジナルピンズ24種セット(特製ケース付き)、リンクアニメ設定資料集がセットになっています。

アルカナハートモバイル更新情報!

家庭用の発売が近付き、改めて盛り上がってきた『アルカナハート』。携帯サイト「アルカナハートモバイル」も好評配信中だ。3日間無料で利用できる"お試しマイメニュー"を実施しているので、これを機にチェックしてみてはいかがだろうか? 気になった人は右のコードからアクセス!

カードゲーム『カード・オブ・グローリー』には、1月中にあかねとえこが追加される。

カズのダイナミックな攻撃。元々がシンプルなだけに、携帯画面でも違和感無し!?

1月の描き下ろしイラストは初詣。冴姫はどうやら、はぁとのお願いごとが気になるようです。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー 第二十回

ASW風林火山

設定資料集の最後を飾るのは、お待ちかねのプラチナ。ただ単に眺めて楽しむほか、コスプレやイラストなどの参考にもぜひ!

四号連続大放出!!

『BBCS』設定資料集 ～プラチナ編～

基本設定

六英雄であるトリニティの名を受け継ぎ、ルナ(女の子)とセナ(男の子)という二つの人格が同時に発現・共存しているプラチナ。だが、衣装などのデザインは魔法少女をイメージした、羽やハートをあしらったかわいらしいものとなっている。胸元に付けた大きな鈴が、所有しているアークエネミー"雷轟・無兆鈴"なのだろうか?

グラフィック用コンテ

ゲーム中では非常に多彩な動きや表情を見せてくれるプラチナ。ここではその中から、ブレイクバースト、立ちB、勝利演出の絵コンテを紹介しよう。特に表情は細かく描き込まれており、開発スタッフの愛情が感じられる。

イラストラフ画

若干構図が異なる公式イラストのラフ画。杖状の武器がかなり大きいため、その配置に苦労したようだ。

ぷれいぶるーまんが 略して ぶるまん

死なばもろとも

有馬七助

公式ランバト「ハイドラGP」を中心に、エコールの最新情報をお届けする本コーナー。二回目はついに、我らがシャチョー"プレジデント真鍋"が登場だ！そして次号では新たな発表があるとの噂も……。見逃すべからず！

エコール公式ランキングバトル、開催中!

HYDRA GP
ハイドラGP
ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」が開始されてから早一ヶ月……。戦況は、ひとことでいえば「熱いッ！」。12月12日までに9大会が開催され、全国セガ店舗をはじめ参加店舗と協賛大会はますます増えており、現在も各地で熱戦が繰り広げられているッ！　そこで今回は、その中から注目の3エリアをピックアップして紹介するぞッ！

九州沖縄エリア

予想以上の盛り上がりを見せているのがこのエリア。11月の4大会のうち、2大会が沖縄だったのだ。12月は九州5店舗、沖縄2店舗で大会が開催予定。やはり熱いゲームは常夏の国が似合うということか!?台風シーズンが終わった今こそ、思う存分熱くなれッ!（写真はRd.5を制した、左から「あおやん」選手、「マジムンK太」選手）

全体的にまだまだポイントが分散している状況だが、これはチャンスでもある。積極的に参加し、上位入賞してポイントをゲットせよッ！

東北エリア

何と、「ゲイファイター礼二」選手がいきなり3大会連続で優勝し、単独で計30ポイントを獲得している！　右の優勝写真でも、その存在感を見せ付けているぞ。

東北の選手たちよ、この独走を許していいのか!?　有力選手はどんどん東北エリアに乗り込めッ！　群雄割拠の時代を築くのだッ！

関東エリア

最大の人口密集地は、予想通りの大激戦区に！　関東最強決定戦が3on3で開催されていることもあり、ポイント獲得者は60人を超えている！

だがそのためか、一人で20ポイント以上を獲得した選手はまだ少ない。強豪がしのぎを削る中、こう着状態を打ち破るヒーローの登場を、みんなきっと待ちわびているぞッ！（写真はRd.34を制した、左から順に「レオ」選手、「キリト」選手、「SAT」選手。）

エコールスタッフが行く!!
ハイドラGP 第22号大会観戦記

今回は地元大阪、天王寺のゲームランドエース大会に来たぜ！　通天閣のすぐ近く、かつては青空カラオケに興じるお年寄りたちで賑わっていた天王寺公園も近く。

ここゲームランドエースの大会は、闘劇優勝者を多数輩出している南大阪地区の猛者たちが集まる激戦区だ。

▲こちらが紅庵使いの「オカジーよ」選手。おめでとう!

日頃は仲のいい対戦仲間でも、大会では真剣勝負！　優勝したのは「オカジーよ」選手でした！

カムカム　クルムシ二等兵 2

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋
よりごあいさつ

ハイドラGPの始まりだよ。
メルブラ選手権、開催中。
メルブラはまだまだ終わらない。
これからもガンガン行くぜ。
全国の店にふらっと
選手を激励に行くから、
よろしく！

ハイドラGP、コスプレ戦士募集中!

ハイドラGPではランバトを争う選手以外に、コスプレで盛り上げてくれる戦士を募集中です。

コスプレ戦士として参加するのは簡単！ハイドラGP（http://e56.info/hydragp/）にてユーザー登録の上、「【公式】コスプレ選手」のグループに参加するだけ。

管理人に『月姫』や『メルブラ』のコスプレ写真を送ってくれれば、ハイドラGPネットに掲載致します。

右の写真はハイドラGPコスプレ戦士第一号、しーど様だ！

ハイドラGP公式ページはこちら!　http://e56.info/hydragp/

生存率2/4!! 力と知恵で勝ち残れ

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

人気作『ドラゴンボール』が、完全新作の対戦ゲームになって登場!! 「四人対戦で勝者は二人」という、新感覚のバトルの内容に迫る!!

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	
■メーカー	:バンダイナムコゲームス
■ジャンル	:全国ネットワークバトルロイヤル レベルマッチング機能搭載
■操作方法	:8方向レバー+5ボタン
■稼働日	:2011年春稼働予定
■使用基板	:SYSTEM357専用

ネットワークを通じて全国のライバルとバトルロイヤル!!

『ドラゴンボール』の超戦士を操作して、最大四人で対戦可能な本作。難しいコマンド入力はなく、押すボタンの組み合わせて、アニメ同様の打撃や気弾飛び交う派手なバトルが楽しめる点が魅力だ。だが最大の特徴は二人勝ち残りのシステムにある。

本作では「レベルマッチング機能搭載」により、ネットワーク上で同等の実力を持つプレイヤーを探して戦う。順位は残り体力で決定し、最終的には2位でも勝ち残る。他プレイヤーへの横槍や臨時の共闘など、生き残る戦術と頭脳戦が展開される。

孫悟空

悟空は遠近両方で戦える優秀なキャラで、バトルの中心人物だ。ご存知「かめはめ波」と、猛スピードで突進、追撃を行なう「界王拳」、一発逆転の大技「元気玉」を使うことができる。

攻撃対象と順位をチェック!!

ターゲットライン　相手の順位

画面上には現在の順位のほか、だれがだれを攻撃のターゲットとしているのかがラインで明確に表示される。これらの情報を元に、リアルタイムで戦略を練り直そう。

●ゲームの流れ

モード選択
- ●一人or二人(店内協力)で全国or店内対戦
- ●四人で店内対戦

レベル別マッチングで同レベルの人と対戦可能

- 1位　大量の報酬を得て次のバトルマッチングへ
- 2位　それなりの報酬を得て次のバトルマッチングへ
- 3位　わずかな報酬を得て
- 4位　ゲームオーバー

ピッコロに対して共闘したクリリンとベジータだが、直後悟空に拘束されたベジータにクリリンが攻撃! このように敵と味方が常に入れかわるのが、本作のバトルロイヤルだ。

各戦士の特徴を生かしてバトルを有利に進めよう!!

現段階で確認された参戦キャラは、遠近バランスタイプの孫悟空とベジータ、「残像拳」や「太陽拳」のかく乱技を持つクリリン、物陰に隠れた相手が見える透視能力や伸びる腕でトリッキーに戦うピッコロ、強力な遠距離攻撃を多数持つフリーザ、近距離戦闘特化型の人造人間16号の6名。各キャラの特化した個性を生かすことで、戦略の幅が広がる!

フリーザが、得意の遠距離攻撃でほかの全員を一度に攻撃。この技は射程距離がとても長く、ダメージも大きいので油断できない。

ベジータは気弾の連射が速く、1対1の戦いは攻撃で主導権を取りやすい。また自分が1位の間は調子づいて若干能力が上がる。このように、各戦士はアニメを忠実に再現した能力を持つ。

バースト攻撃の実践的な扱いからクロニクルモードまで総復習!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

ついに全国稼働がスタートしたシリーズ最新作『DBAC』。稼働直後となる今月は、二つの重要システムを詳しく解説するぞ!!

ダライアスバースト アナザークロニクル
■メーカー：タイトー
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋3ボタン（[illegible]）
■発売日：2010年12月17日（[illegible]）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

ビギナー必見のお役立ちバーストQ&A

バースト活用講座

『DBAC』を語る上で無くてはならないオリジナル要素の各種バースト。新米パイロットにありがちな疑問点を、Q&A形式でまとめて解消していくぞ!

まずはオリジナルモードで練習すべし!!

本作はプレイ開始時にシリーズを踏襲した「オリジナルモード」と、ミッション形式の「クロニクルモード」からモード選択が可能。とはいっても、クロニクルモードはルールが複雑なので、ゲームに慣れないうちは基本要素が詰まったオリジナルモードを選ぶのが正解だ！

ゾーン道中のギミックや対ボス戦闘のセオリーなど、覚えるべきセオリーも多い本作。まずはオリジナルモードを完全制覇するぐらいの気持ちでプレイしよう。

Q1 狙った場所にビームが届かない!

設置バーストが基本だと分かっていても、いざ使って見たら「思ったように動かせない……」のはありがちな光景。その理由はいくつか考えられるが、最大の要因は設置パーツと自機の距離にある。原則として設置パーツとの距離が近い（回転操作の支点までが短い）ほど、小さな動きでビームの角度を大きく変更可能。つまりは密着状態で角度を変えようとした場合、よほど慣れていないとあらぬ方向へビームが飛んでいくことにしかならないワケだ。こういった状況に陥らない方法としては、「自分が操作しやすい距離を覚えてしまう」こと。まずは以下のようなパターンを覚えて、操作感覚に慣れてきたら設置パーツとの距離を短くしていけばいい。

攻撃型の設置タイプ

レジェンドとフォーミュラがこの設置タイプで、自機と反対方向にビームを発射。このため前方の[illegible]

防御型の設置タイプ

ネクストのみの設置タイプで、自機の正対方向にビームを発射。配置場所の自由度が高く、画面端に置いても大丈夫だ。

STEP1:設置した直後は前後へ移動!

STEP2:上下移動で発射角を微調整!

STEP3:狙った角度で止めて攻撃を再開!

ボタンを2回押してパーツを設置した直後は、水平方向に移動して距離を離すのが第1段階。慣れるまではショット＋ボムで固定しておこう。

パーツから離れたらショット＋ボムを放し、上下移動でビーム角度を調整する。距離が遠いほど遅いので、動かしやすい距離を覚えるのだ[illegible]

ビームが狙った角度になった時点で、再度ショット＋ボムで角度を固定[illegible]。角度を変えたくなったら回収＆再配置だ。

設置バーストにおける実践的な配置パターンとメリット

対ザコの基本 画面を仕切るようナナメに配置!

多少アバウトでも広範囲を撃てるナナメ配置がステージ道中の基本形。ただし、角度が浅いほど敵機や隕石などを撃ち漏らしやすくなるので、パーツが撃ち漏らしそうな場所を自機でフォローしよう。

- 撃ち漏らす範囲をカバー
- 敵機破壊でゲージを維持

対ボスの基本 弾幕の方向に対して垂直に配置!

弾幕の大半がビームで遮断可能なボス戦では、敵弾の射線軸に対して垂直配置が基本形。これで基本的に無理な弾避けは不要だが、一部の誘導レーザーなどはビームが遮られるので要注意だ!

- 敵弾を遮断し攻撃に専念
- 敵弾相殺でゲージを維持

DBAC情報局 TAITOのUstream番組「TAITO LIVE!」はご存じだろうか? この番組では、常にホットな情報を発信しているのだ! 2010年12月17日は『ダライアスバースト アナザークロニクル』の稼働記念として、東京は秋葉原の「Hey」から「12/17稼働開始イベントin秋葉原Hey」が生放送された。そして、そこで針谷Pから「来春にダライアスバーストACの全国大会を計画中!」との気になる発言が! 新たな情報が入り次第、本誌でもお伝えしていくのでお楽しみに!

Q2 バーストカウンターが難しくない!?

ボス戦の見せ場ともなるバーストカウンターだが、結論からいえば無理に狙わなくてもOK！　それなりに時間はかかるが、設置バースト＋ショットでも決してボスを倒せないワケではない。とはいえ、より高いスコアを目指すのであれば話は別で、バーストカウンターは必須事項。操作に慣れてアームにも余裕が出てきたら、繰り返し練習してマスターしたい。さて、ガイドマーカー＆効果音の存在を知っていてカウンターに失敗する大抵の原因は、「タイミングを意識しすぎて少し遅い」ケースが多い。カウンター受付には猶予時間があるので、ガイドマーカーが重なるか、3回目のガイド音が鳴ったのを確認した直後に撃てば失敗しづらくなるぞ!!

ガイドマーカーさえ出れば、道中でもカウンターできる。

カウンター中でも敵弾などに当たるので正面で消すこと。

一度の失敗で諦めるのはまだ早い!!

サイドカウンターとは?

自分本位のタイミングでカウンターを狙えるだけに、慣れてしまえば威力の大幅アップも間違い無し!?

原則的にバーストカウンターは、赤バースト1発に対して1度しか狙えないシビアな仕様。しかし、バーストゲージさえ残っていれば、何度でもカウンターを狙える別の入力テクニックが存在する。それがサイドカウンターと呼ばれる入力テクニックで、具体的には「発射された赤バーストのヒット直前に、通常バーストで割り込む」ことでもカウンターが成立。相対的な照射時間こそ短くなるが、これでもバーストカウンターと同じ効果を得られる。バーストビームの射線軸が動くボスなど、正規の手順だとカウンターが難しい状況でも役立つ入力方法だ。

[illegible]した状態で、赤バーストにギリギリまで接近。当たり判定はボムのヒット[illegible]

この状態から通常バーストでビームに割り込めばOK！　交差するよう移動すれば、失敗時しても再度狙えるぞ!

Q3 バーストリンクってどうやるのよ!?

マルチプレイの専用システムとなるバーストリンクは、プレイヤー数によって増えるボス耐久力を差し引いても強力な攻撃手段。その成立条件はいたって単純で、「バーストビームの軌道を接触させる」だけでいい。ただし、ここで注意して欲しいのが、バーストリンクはベクトル合成された軌道へビームが曲がるということ。それぞれが[illegible]でいると、思った角度に調整できないケースが多くなってしまう。こういった混乱を回避する意味でも、事前に設置バーストを置く順番を決めておくのがオススメ！　さらにどんな状況でも後発プレイヤーが角度を調整すると決めておけば、咄嗟の場合でも[illegible]にバーストリンクを活用できる。

照射時間こそ短いが、通常バーストもリンクできるぞ！

見た目取りに威力も高いので、ほとんど撃ち漏らさない。

オリジナルを超えたミッションへ挑め!

クロニクルモード

店舗筐体で共有されるデータを使って、作戦エリアの全解放を目指すオンラインモード。仲間たちと協力して、全国各地のライバルたちと競い合え!

エントリー方式はデフォルトが基本!

クロニクルモードの基本目標となるのは、「解放ルールの条件を満たした状態でクリアする」こと。このため、モード選択時に残機無限エントリーを選択した場合、クリア放棄と見なされてしまい開始前からミッション失敗扱いとなる。もちろんマルチ限定のルールでも同様なので注意しよう。

残機無限エントリーを選んだ時点で、画面上部に「Failed（＝失敗）」の文字が表示される。マルチだとありがちなミスなので、うっかりして選ばないように!!

エリア情報の見かた

ゲーム開始時に選択可能な作戦エリアは、それぞれ異なったルール&戦闘エリアが設定されたミッション形式。その詳細情報はエリア選択時にウィンドウ表示され、どんな作戦内容か事前に確認できる。

これらエリア情報の中で忘れてはならないのが、③クリアルールと⑤戦闘エリアのチェック。前者は作戦エリアの解放に不可欠な要素であり、後者はどんなステージ構成かを断片的に知ることが可能だ。

①エリア名称：選択している作戦エリアの名称。
②エリア難易度：作戦エリアのクリア難易度で、☆マークの数が多いほど難しい（10段階評価）。
③クリアルール：作戦エリアに設定された解放条件。これをクリアすることが基本目的ともなる。
④自機&装備情報：プレイ時に選択可能な自機タイプとパワーアップの状況。オリジナルモードと違い、自店舗にアームも補充された状態になる。
⑤戦闘エリア：プレイする戦闘エリアの組み合わせ。道中とボスの2パターンで最大6エリアだ。
⑥1stスコア：その筐体で初クリアを達成した時のスコア。軍団史にも戦歴として記録される。
⑦ハイスコア：筐体に記録されているハイスコア。
⑧全星系スコア：ネットワーク対応の全国ランキングに記録された全国一位のハイスコア。スコアネームに加え、達成店舗も同時に表示される。

エリア情報で表示される戦闘エリアの種類

道中戦闘エリア：背景グラフィックが表示されたエリアは、いわゆるステージ道中での戦闘エリア。ただし、表示上は同じでも配置パターンが違うなどの別バージョンが多く、大まかなステージ概要しか把握できない。

その多くがクロニクルモード専用のマップ構成で、敵機の出現パターンなどは別モノ。中には縦スクロールや前後逆パターンなどもあるぞ!

縦方向に進む特殊な構成のステージも!?

ボス戦闘エリア：ボスグラフィックの表示エリアは、該当ボスとの戦闘エリア。出現するボスの種類もグラフィック通りで、そのカラーリングから亜種かどうかも判別可能。場合によっては連戦するケースもある。

亜種のみならず原種と呼ぶべき「ダライアスバースト」のボスキャラが復活!? 2画面用に調整されており、若干攻撃パターンは変わっている。

ダライアスバーストに登場したボスも参戦!

クロニクルモードでしか会えない!?

亜種型ボスを大公開!!

正式稼働スタートから約2週間が経過して、日毎に解放エリアも増え続けているクロニクルモード。いまだに全容が見えてこないモードだが、やはり気になる要素といえば新たな亜種ボスの確認報告だろう。とはいえ、各店舗の筐体データに依存する部分でもあるため、稼働地域によっては目にしたことが無いプレイヤーも多いハズ。そんな地方プレイヤーに向けて、新たに確認されたであろう亜種ボスの一部をまとめて大公開!? それぞれ亜種ボスの名称に加えて、オリジナルモードとの違いを簡単に解説しておくので、初戦闘時の参考として生かしてもらいたい。

マッシブウィップ原種　MASSIVE WHIP

クロニクルモード専用の新種ボスも登場!

亜種ボスだけと思われていたが、クロニクル原産の専用ボスも存在。歴代シリーズに登場したイカをモチーフとしたボスで、墨(?)を吐く攻撃パターンなど独自のバリエーションを持っている。

アイアンフォスル亜種　KNIGHT FOSSIL

紫色のカラーリングとなるアイアンフォッスル亜種は、スタート直後の弾幕に要注意!? 鱗弾にも効果エフェクトが追加されているが、どのような効果が付加されているかは不明だ。

エンシェントバラージ亜種　SLASH SHELL

攻撃パターンのサイクルが速くなり、全体的にテンポアップしているエンシェントバラージ亜種。攻撃パターンの一部が刷新されており、断続的なビーム攻撃や爆風が広がるミサイル攻撃などが追加されている。

まだ見ぬ星系を目指し開拓せよ!

クロニクル攻略の指針

膨大なミッション数を誇るクロニクルモード。それ故に目的を見失いやすい本作の遊び方をレクチャーするぞ!

広大な宇宙全域を戦略マップに見立て、侵略者であるベルサー軍から全星系の解放を目指していくクロニクルモード。とはいえ、その膨大なエリア数を前にして、いきなり「全星系の解放を目指せ!」といわれても実感が湧かないのも事実。とりあえず最終目標のことはあまり考えずに、その過程で自分なりの目標を設定した方が、長丁場を戦う上でのモチベーション維持にもなるのでオススメだ。

具体的な自己目標の設定としては、以下に挙げた3パターンが比較的ポピュラーな内容となる。いずれか一つをトコトンまで突き詰めるも良し、一つ達成するごとに目標を切り替えても良し、自分に合ったプレイスタイルで攻略していこう!

開拓者を目指す!

最終目標でもある「全星系の解放」が、ある意味でポピュラーな楽しみ方。この場合に優先すべきは、拠点エリアへのルート確保! この拠点エリアさえ解放することができれば、別星系(=戦略マップ)に移動可能となるぞ!!

赤色で表示された拠点エリアは、別星系に通じているスターゲート。開拓者として星団史に名を残すのであれば、拠点エリアを目指して進むのが定番だ。

亜種ボスを狩る!

目新しい要素に楽しさを求めるのであれば、やはり亜種ボス巡りが一番のオススメ! この際に注目すべきは戦闘エリア情報だが、未踏破エリアは要注意。解放済みエリアこそが、全情報を閲覧可能なので狙い目だ。

未踏破エリアの場合は、戦闘エリア情報の一部がクローズされた状態。先に解放済みエリアをチェックして、新たな亜種ボスが居ないか探してみよう!

ハイスコアを狙う!

シューティングといえば、当然としてハイスコア狙いも外せない要素。未踏破エリアの解放でもネームエントリーこそ可能だが、ハイスコアならば全国ランキングにスコアネームを残せる(オリジナルモードも別集計)。

ややストイックな遊び方ではあるが、エリアの数だけ全国一位のチャンスも!? 他店舗と競い合う形なため、人気エリアは激戦区となりそうな予感?

重要ポイント

マルチプレイの注意ポイント

マルチ限定のクリアルールがあるため、意外とマルチプレイに接する機会も多い『DBAC』。いまだ未経験のプレイヤーも多いと思うが、以下の2点とバーストリンクさえ把握していれば問題無し。気軽に声をかけて、マルチプレイに誘ってみよう!

POINT1:パワーアイテムを取る前には一声かけて?

クロニクルモードなら気にする必要も無いが、オリジナルモードだと話は別。パワーアップリングの発生に遅れないよう注意。

うっかり前方で取ると回収不可なケースも!

POINT2:ショット形態で相殺する敵弾を分担しよう!

ショット形態による役割分担も考えて自機タイプを選択。装備が固定されるクロニクルであれば、オリジンを選ぶのもアリ?

ショットLvを維持して敵弾を撃ち落とせ!!

設置店舗の情報などを要チェック!!

『DBAC』公式サイト

正式稼働と同時にPC専用の公式サイトも大幅リニューアルOPEN! 設置店舗の詳細なデータ情報に加えて、[illegible]全国ランキングなども閲覧可能なのでチェックするべし!!

公式サイトはコチラ➡http://darius.jp/

ファントムキャッスル亜種 DUAL SPIN

あらゆる意味でプレイヤーの予想を裏切ったファントムキャッスル亜種。掟破りとなる2体同時のボス戦闘で、前後から対称の類似攻撃を展開。いずれか一方を撃破できれば、展開も楽になるのだが……。

サウザンドナイブズ亜種 THOUSAND BULLET

その名の通りショットLv1で相殺可能な弾幕が目白押しのサウザンドナイブズ亜種。自機タイプによっては苦戦しそうな感じだが、攻撃パターン自体はオリジナル準拠なので対応自体はあまり難しく無いハズだ。

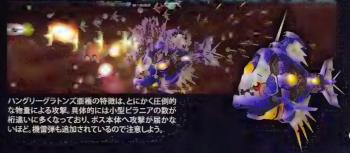
ブライトリーステア亜種 INSANE STARE

フェイント混じりの厄介な攻撃が、より一層パワーアップしたブライトリーステア亜種。画面位置が入れ替わるパターンこそ同じだが、自機の移動範囲が制限される攻撃パターンが大幅に増えているので注意。

ハングリーグラトンズ亜種 BRUTE GLUTTONS

ハングリーグラトンズ亜種の特徴は、とにかく圧倒的な物量による攻撃。具体的には小型ピラニアの数が桁違いに多くなっており、ボス本体へ攻撃が届かないほど。機雷弾も追加されているので注意しよう。

狂気ノ輪廻、開戦!

カードリスト&各種族のサンプルデッキを紹介!

狂気ノ輪廻

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年12月8日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)
Text:age

※表組では、スペースの都合により以下のような略しかたをしている場合があります。
■フィールドスキル：パワー＝P、リペア＝R、シールド＝シ、ゲート＝ゲ、サーチ＝サ
■サポートスキル：単スマ＝単、複スマ＝複、散スマ＝散、レジスト＝レジ、リジェネ、リジ

ついに登場した、アルティメットバージョンの第二弾、「狂気ノ輪廻」。新たなタイプの特殊技を引っさげたさまざまな使い魔、懐かしい顔ぶれ、そして新コラボレーション、ありとあらゆる面で大きくパワーアップした新バージョンの攻略を進めていくぞ。

今回は、新カードを中心としたサンプルデッキの紹介がメイン。非常に強力なものが多い新カードは、デッキの組み方、扱い方を覚えるだけでなく、それらの戦術や性質を知っておくことで、対峙したときも戦いやすくなる。

また、現バージョンにおける環境の変化にともなった主流の変化についても簡単に解説する。それを参考に新バージョンならではの戦術を考えるのもいいだろう。

さらに、あわせて各種族のカードリストも掲載。デッキ作りやカード収集の際の手助けになると幸いだ。

復活カードと新カード、さまざまなバリエーションの能力が追加されて登

人獣サンプルデッキ①
狂戦士の帰還

スマッシュで突破を狙え!

【バーサーカー】を中軸とした6枚型のデッキ。そのほとんどのカードが、【バーサーカー】の能力を生かすための編成といえる。主人公の武器は闇が安定だろう。

基本的には、戦闘、制圧両面をこなせるようになっており、戦闘では、序盤はお約束の【チェシャ猫】の特殊技でしのぎつつ、【バーサーカー】の特殊技が使えるようになったら、【服部半蔵】のサポートスキルと【サドゥール】の特殊技を駆使して戦闘での突破を図る。当然、単数スマッシュの精度が勝率に直結するので、しっかり練習しておきたい。それらが使えないときは、【服部半蔵】を出撃させ、主人公のオーバーキルなどと合わせてうまく敵を落として仕切り直しを狙おう。

■人獣サンプルデッキ①狂戦士の帰還

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
バーサーカー	P、R、Wシ	ゲージ	25	2	単	75	45	撃
マグス	ゲ／サ	W複／レジ	10	3	複	25	30	光
サドゥール	サーチ	複	15	4	単	45	35	雷
服部半蔵	P	Wリジ／W単	15	4	複	45	25	雷
チェシャ猫	-	ゲージ	10	4	単	30	30	闇
ホワイトマンティス	-	W散	15	4	単	60	20	光

制圧狙いの場合は、【マグス】の特殊技が役立つ。アルカナストーンシールドを交換するときなどに使用すれば、制圧面で優位に立てる。

ちなみに、制圧面の強化を図るなら、【ホワイトマンティス】のかわりに【ファブニール】を入れてもいい。【バーサーカー】の特殊技をその特殊技と合わせれば、強力なスマッシュを決めることもできる。単数スマッシュと複数スマッシュを同時に出せる自信があるならオススメ。

特殊技を駆使すれば、前バージョンを上回るほどの強力なスマッシュをたたき込めるぞ!

人獣サンプルデッキ②
猫祭り

特殊技コンボで防御アップ!

【ヤ・シュトラ】を中心とした戦闘型デッキ。強力な特殊技をそろえ、どの編成でも4速になる、戦闘面と機動力に優れた人獣らしいデッキ。主人公の属性は闇にしよう。

制圧力が低めのデッキなので、相手を追いかけて戦闘を仕掛けていくことになる。【ヤ・シュトラ】と【シーサー】の特殊技を併せて使用するパターンと、【カムラナート】と【魔戦士公アラケス】のダメージ技でせん滅を狙うパターンを使い分けていきたい。

ちなみに、【ヤ・シュトラ】のプロテスは、【シーサー】の特殊技で炎を無効化した場合も、DEFアップの効果がしっかり発動する。そのため、【シーサー】の効果が切れたころにはあまりダメージを受けずにすさまじい防御力になっている。

■人獣サンプルデッキ②猫祭り

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
ヤ・シュトラ	P	W複　ケージ	30	4	複	85	30	雷
カムラナート	Wサーチ	Wレジ／W単	25	4	単	75	45	光
魔戦士公アラケス	Wゲート	複	15	4	複	35	35	撃
シーサー	-	単	10	4	単	35	25	撃
チェシャ猫	-	ケージ	10	4	単	30	30	闇

戦闘をしかけるときは、特殊技の効果が切れるまで相手に逃げられないように追い込めれば理想。機動力を生かして相手ストーン上で戦闘に持ち込むか、わざとアルカナストーンシールドへ向かわせ、上方向から逃げ場を封じて戦闘を仕掛けるなどの工夫をしよう。

なお、5枚型であることに不安があるのであれば、【カムラナート】を光属性の使い魔、コスト15とコスト10の二体に分解してもいいだろう。

二つの特殊技を重ね掛けすれば【ミカエル】の特殊技に打ち勝つことすら可能! 相手を追い込んで一気にせん滅を図ろう!

稀少度	カードNo.	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	通攻	HP	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明テキスト
UR	人獣:053	源義経	Tサーチ	リジェネ　W散スマ	15	4	散	460	50	30	闇	京八流封殺斬	範囲内の敵2体のDEF低下＆スマッシュ禁止。敵サーチアイ封印中は効果UP。
SR	人獣:054	ヤ・シュトラ	パワー	W複スマ／ゲージ	30	4	複	490	85	30	雷	プロテス	範囲内の味方全てのDEF上昇。敵の通常攻撃を受けると効果UP。[時・早]
SR	人獣:055	チョコボ	Wゲート	W単スマ／散スマ	20	4	散	470	65	35	光	チョコボキック	範囲内の敵2体に光属性の大ダメージ。対象の攻撃属性が炎ならDEF低下。
R	人獣:056	バーサーカー	パワー／リペア／Wシールド	ゲージ	25	2	単	480	75	45	撃	クロスソード	範囲内の味方全てのDEF＆スマッシュダメージ上昇。敵シールド封印中は効果UP。[時・早]
R	人獣:057	ヘカトンケイル	-	W複スマ	30	4	複	490	65	50	闇	次元断	範囲内の敵全てに闇属性のダメージ。敵を死滅させた数に応じて威力UP。自身の死滅または特殊技の使用でカウンターリセット。[時・早]
UC	人獣:058	シャーマンロード	シールド	単スマ	15	3	散	460	30	50	雷	精霊の怒り	範囲内の敵2体のATK低下＆通常攻撃範囲を縮小。敵シールドを封印中は効果UP。
UC	人獣:059	ネフィリム	-	ゲージ	10	4	散	450	35	25	撃	ブレイブリンク	範囲内の味方全てのATK上昇。コスト10使い魔は効果UP。人獣の場合、大幅UP。
UC	人獣:060	マスタードワーフ	Wアルカナ／ゲート	W散スマ	10	1	単	450	40	20	撃	烈風怒号	範囲内の敵2体からATKを一定量吸収し、DEFに変換する。
C	人獣:061	ロック鳥	シールド	Wレジスト	15	3	散	460	60	20	雷	プロテクトフェザー	範囲内の味方1体と自身のDEF上昇。味方シールドが封印中は効果UP。
C	人獣:062	ズー	-	-	10	4	複	450	30	25	闇	ダウンブレス	範囲内の敵2体のATKとDEF低下。味方サーチアイ封印中は効果UP。
C	人獣:063	マグス	ゲート／サーチ	W複スマ／レジスト	10	3	複	450	25	30	光	スキルアップ	範囲内の味方全てのSPDを上昇、フィールドスキル効果UP、人獣の場合、大幅UP［時・遅］

神族サンプルデッキ
韋駄天天使の審判

ミカエルでせん滅をはかれ！

新カードの【ミカエル】、【ケツアルコアトル】をメインに据えた6枚の戦闘型デッキ。主人公の武器属性は足りない撃がいい。

戦闘をこなしつつ、【ミカエル】の特殊技でのせん滅を狙う。当然、特殊技ゲージのたまりが非常に遅い【ミカエル】は死滅させないようにしたいので、光属性が弱点の不死以外の相手では、なるべく戦場に出さないように運用するのもアリ。

【ミカエル】のゲージがたまるまでは、【エルフ】や【ケツアルコアトル】、【ラムウ】の特殊技を駆使して突破を狙いつつ最低痛み分けにし、その間に、【バリオス】を使ってこまめにアルカナストーンを削っておこう。【ミカエル】の特殊技ゲージがたまったら、【ブリジット】と併用して相手を逃さないようにした上でせん滅を狙おう。

掲載しているデッキレシピでは、【ラムウ】を採用しているが、ここは〔Wシールド〕目当てで【ナラシンハ】でもいい。そうすると、制圧面が強化され、後述の【ケツアルコアトル】の特殊技の性能を生かしやすくなる。

また、アルティメットスペルは、必ず〔アディション〕系をセットしておきたい。【ミカエル】の特殊技は、〔クロノフリーズ〕や〔リターンゲート〕で誤魔化されると無駄になりやすいので、【ミカエル】の死滅後、さらに居座れるようにしなくてはならない。

可能であれば、〔リターンゲート〕系のアルティメットスペルもセットしておきたい。なお、相手が上記の対策となるアルティメットスペルをセットしていた場合、なるべく相手がそれを使うまでは〔アディション〕は温存したい。後出しで優位に立つのが基本だ。

とはいえ、エクセレントを取るのに成功したり、敵を追い払ってそのまま大幅にリードできそうなときは、〔アディション〕を使ってもいいだろう。

ただし、その後の戦闘で、相手が逃げられるような状況では【ミカエル】の特殊技の使用を控えたい。相手がアルティメットスペルを使った直後に使うか、【ブリジット】と必ず併用できる状況でのみ使おう。

■神族サンプルデッキ／韋駄天天使の審判

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
ミカエル	P／Wゲ／Wサ	複	20	4	単	50	50	光
ケツアルコアトル	Tゲ／Wサ	ゲージ	25	4	散	65	55	炎
ブリジット	-	-	10	4	複	35	20	光
バリオス	-	複	10	4	複	35	20	撃
エルフ	-	単	10	4	単	30	30	雷
ラムウ	ゲート	-	15	4	複	35	35	雷

プレデターフレアの性質活用法

【ケツアルコアトル】のプレデターフレアは、基本的に使用後は効果範囲が強制的に前進する。その後、一定時間の経過後にレバーで操作可能になる。

有効な使い方の一つが、ゲートから出撃直後に射出して追いかけ、アルカナストーン上に進むこと。こうすることで、制圧を阻止しに来た相手はその範囲内に入るか、それを見逃すかを強いられる。制圧面で相手が勝っていると放置されるので、【ミカエル】だけでは詰めが甘くなる。有効活用するためにも、〔シーリング〕をセットして制圧面でも優位に立てるようにしておくと良い。

プレデターフレアを発射しつつ進軍！〔Wシールド〕を持つ使い魔との併用も有効だ。

新VERの情勢を予想する

デッキは6枚が主流に？

今バージョンから追加された、「効果が高いかわりに終了時に死滅、かつペナルティがある特殊技」を使う場合、やはり5枚型では死滅したときのリスクが大きくなる。そのため、基本的には6枚デッキでの運用が安定する。

また、それらを相手にする場合も、エクセレントの危険性などを考えれば6枚デッキを使うほうが敵対する側のリスクも少なくなる。

とはいえ、【ヤ・シュトラ】のように、特殊技を駆使すればそれらに十分対抗できる使い魔も居るので、あくまで「6枚のほうがリスクは少ない」程度で認識しておくといいだろう。

とにかく強烈な特殊技の数々。無策で挑むのは危険。デッキ編成からいろいろと考えておきたいところ。

アルティメットスペルの選択は？

今回、いくつかが細かく調整されたアルティメットスペル。前述の強力な特殊技に対抗するにはこれらの選択も非常に重要になってくる。それらの特殊技は、基本的に特殊技ゲージのたまりが非常に遅いものばかりなので、1試合に使える回数は少ない。そのチャンスを潰せる選択肢は必須だろう。

◎クロノフリーズ

調整を受けたものの、特殊技の効果切れを待つのが狙いであればまだまだ無印〔クロノフリーズ〕は有効な選択肢になる。選択に悩んだらとりあえずセットしておいていい。

◎リターンゲート

こちらも同様に便利ではあるが、思い切って〔リターンゲートU〕を使うのもアリ。ほかのアルティメットスペルとの組み合わせを考えてセットするレベルを決めたい。

◎リザレクション

「効果終了時に撤退」、「特殊技ゲージのたまりが遅い」という2点を考えると、〔リザレクションU〕も意外と馬鹿にできない。特殊技を多用したいなら選択肢としてアリ。

稀少度	カードNo.	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	通攻	HP	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明テキスト
UR	神族:053	ケツアルコアトル	Tゲート／Wサーチ	ゲージ	25	4	散	480	65	55	炎	プレデターフレア	レバー操作可能な誘導弾を発射 効果範囲内の全敵に炎属性のダメージ。一定時間経過後、特殊技ボタンで発動。地形接触時は威力が低下し自爆。
SR	神族:054	ミカエル	パワー／Wゲート／Wサーチ	複スマ	20	4	単	470	50	50	光	天の啓示	味方ストーンゲージが一定量減り、範囲内の味方全てのATK、DEF、SPDが大幅UP。効果終了後に自身は死滅。[時・遅]
R	神族:055	ソロネ	Wゲート サーチ	-	30	4	散	490	80	60	光	ロード・オブ・ウィル	範囲内の敵全てのDEF低下。敵サーチアイ封印中は効果UP。敵シールド封印中はSPDも下げる。[時・早]
R	神族:056	建御雷神	ガード／ゲート	-	10	4	複	450	20	35	雷	天昇雷撃弾	レベル制の雷属性トラップ。死滅するまで使用するたびに威力UP＆効果範囲拡大。
UC	神族:057	カルキ	-	リジェネ 単スマ	15	4	単	460	50	30	炎	ソーマの光	範囲内の味方1体が闇属性に対し一定時間無敵，敵シールド封印中はATKも上昇。
UC	神族:058	ナラシンハ	リペア／Wシールド	-	15	2	散	460	45	35	雷	森羅万象	範囲内の味方1体が全攻撃属性に対し一定時間無敵。神族の場合、効果UP。
UC	神族:059	ブラフマー	Wゲート	-	10	4	単	450	25	35	撃	破壊のヴェーダ	範囲内の敵1体の攻撃属性を一定時間消す。DEFを下げる。
C	神族:060	セルケト	Wアルカナ／Wゲート	レジスト	10	1	単	450	10	50	雷	キャストオン	自身のDEFを上昇。発動時の残カウントが5の倍数なら弱点が消失。
C	神族:061	玄武	リペア／シールド／Wサーチ	-	30	2	複	490	55	60	撃	北方黒印	撃属性のトラップ。ダメージとは別にDEFも低下。
C	神族:062	アルテミス	シールド	-	20	3	単	470	45	55	雷	プラズマアロー	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージ 敵必殺技ゲージ・特殊技ゲージを一定量減。

稀少度	カードNo.	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	通攻	HP	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明テキスト
UR	魔種:052	フォールンエンジェル	Tサーチ	単スマ	10	3	複	450	30	25	光	ロウブレイカー	自身のDEF低下＆通常攻撃範囲を縮小 一定時間後ATK上昇＆通常攻撃範囲を拡大
SR	魔種:053	モーグリ	ガード／ゲート／サーチ	-	10	4	複	450	30	25	闇	モーグリのおまじない	範囲内の敵全てに一定時間、ATK低下・DEF低下・SPD低下の効果のうち、どれかが発動。
SR	魔種:054	スプリガン	サーチ	複スマ	15	4	複	460	40	30	炎	古代禁呪	範囲内の敵全てに炎属性ダメージ。範囲内の敵の数が少ないほど威力上昇。
R	魔種:055	ルシフェル	シールド	-	20	3	散	470	50	50	雷	サンダーフォースII	範囲内の敵2体に雷属性の大ダメージ。対象使い魔のコストが大きいほど威力上昇。
R	魔種:056	アグニ	Wサーチ	-	30	3	散	490	85	55	炎	アースブレイズ	炎属性のトラップ。死滅するまでの間、敵を全滅させた回数に応じて威力上昇。
UC	魔種:057	アスタロト	Wサーチ	-	25	3	単	480	65	55	闇	知識のグリモア	自身のATKを上昇。敵の通常攻撃を受けると効果UP。[時・早]
UC	魔種:058	シルフ	-	-	15	4	複	460	45	25	雷	シルフィードキッス	範囲内の味方全てのATKを上昇。コスト15の使い魔の場合は効果UP。魔種の場合、大幅UP。[時・遅]
UC	魔種:059	青龍	サーチ	-	25	3	複	480	60	40	光	東方蒼印	範囲内の敵1体のDEFを低下。対象の属性が撃の場合、ATKを下げる。[時・早]
C	魔種:060	モレク	ゲート	-	10	3	複	450	25	30	光	トラップイーター	一定時間トラップ無効。敵トラップを解除。トラップ解除成功で自身のATKが上昇。
C	魔種:061	ザ・ビースト	リペア／Wシールド	-	10	2	散	450	35	25	炎	野獣の咆哮	範囲内の敵1体のATK低下。対象の属性が撃の場合、攻撃間隔を長くする。
C	魔種:062	ペイルブレイズ	パワー	-	20	3	単	470	60	40	炎	紫炎の逆鱗	範囲内の味方全てのスマッシュダメージを上昇。特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果UP。魔種の場合、大幅UP。

魔種サンプルデッキ①
魔種超攻撃型

各個撃破からせん滅を狙う

新カード【スプリガン】を加え、ダメージ系使い魔を集めた。【フェアリー】の特殊技で撃破を狙うターンと、ダメージ系の特殊技で撃破を狙うターンの使い分けが強力なデッキだ。主人公の属性は基本的には闇。ただし、【闇の王】だけで神族をさばく自信があるのであれば、難敵になりうる不死対策で光を選んでもいいだろう。

うまく調整すれば、必ずパーティに2体はダメージ系の特殊技を使える使い魔が入るため、戦闘で誤魔化す能力が非常に高いのが特徴。【バルバリシア】＋【かまいたち】と、【闇の王】＋【スプリガン】の組み合わせを使い分ければ、使い魔の強さがどちらかのパーティに偏ることが無い。ただし、敵主力を撃破するのに成功した後であれば、【バルバリシア】＋【闇の王】で出撃して、一気に突破からリードを狙っていきたい。アルティメットスペルは、やはり〔アディション〕が安定する。また、使い魔は複数攻撃が多いので、〔サクリファイスU〕をセットしてワンチャンスでのせん滅を狙うのもいい。

なお、この手のデッキと戦う場合、【フェアリー】無しのターンでは特殊技の応酬で先行入力をさせたり、主力を孤立させて集中攻撃をくらわぬよう立ち回りたい。

■魔種サンプルデッキ①魔種超攻撃型

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
バルバリシア	ゲート	-	25	4	複	65	35	雷
闇の王	R	W単	20	3	複	45	40	闇
スプリガン	サーチ	複	15	4	複	40	30	炎
かまいたち	-	リジ	10	3	単	45	15	光
ザ・ビースト	R／Wシ	-	10	2	散	35	25	炎
フェアリー	Wゲート	-	10	4	単	35	25	光

コストが低いため回転率が良く効果対象の敵が変えられる便利な特殊技だ。

魔種サンプルデッキ②
中間管理職の逆襲

コスト15使い魔を大幅強化!

コスト15の使い魔を大幅に強化できる使い魔である【シルフ】を組み込むことで、セカンドパーティでのせん滅力を大幅に増加したデッキ。主人公の属性は闇がいいだろう。また、主人公の属性を雷にして、【レネゲイド】を【妲己】にして複数攻撃を増やすのもアリ。

セカンドパーティは、15コスト×3で出撃するのが安定だが、毎回そううまくはいかないだろう。しかし、なるべく【サキュバス】と【シルフ】は同時に出撃させたい。二人の特殊技を併用することで、ダメージをある程度抑えつつ敵を倒すのが理想。ここに【魔炎長アウナス】を加えれば、多少の攻撃力の不足は特殊技で誤魔化しつつ、アルカナストーンシールドの封印も狙える。

【シルフ】を連れる以外のターンで活用したいのが【フォールンエンジェル】の特殊技だ。これを使用する際は、ゲートから出撃して、相手が迎え撃ちに来たら即使っておこう。また、お互いにアルカナストーンシールドへ向かったときは、アルカナストーンを一つ割り切ったときに使用して次の戦闘に備えるといい。

アルティメットスペルは、こちらの魔種デッキも〔サクリファイスU〕をセットしておくとせん滅力が増す。

■魔種サンプルデッキ②中間管理職の逆襲

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
魔炎長アウナス	シールド	-	25	3	複	65	35	炎
サキュバス	シールド	散	15	3	複	45	25	闇
レネゲイド	シールド	-	15	3	単	40	40	雷
シルフ	-	-	15	4	複	45	25	雷
フォールンエンジェル	Tサーチ	単	10	3	複	30	25	光
フェアリー	Wゲート	-	10	4	単	35	25	光

コスト15とは思えない圧倒的な火力を発揮！ある意味魔種らしいデッキだろう。

海種サンプルデッキ①
主役はリップル？

戦闘と制圧の二枚看板

制圧力と戦闘力、両面を強化した形のデッキ。主人公の属性は炎。基本的な狙いは、【ヤクシニー】と【アクアキング】の特殊技を駆使しての突破。相手が戦闘を避けるようなら【ミストドラゴン】の特殊技にて制圧面でリードを奪う。制圧力の高さを盾に、常に右側から出撃して相手をそちら側のアルカナストーン上に誘おう。移動速度が遅いデッキなので、そこでうまく相手のアルカナストーン上に誘って特殊技使用時に相手が逃げられないような状態で戦闘を仕掛けたい。

ちなみに、【リップル】の役割は主人公や主力使い魔の回復。帰還時にHPが減少していたら、「リップルと回復したい対象だけで出撃→回復して即帰還、再出撃」といった、【ビショップ】のような運用が良い。そこから再度右側から出撃しても、よほど遅れない限りは【ミストドラゴン】の特殊技を警戒する相手を誘導できるだろう。

なお、【ミストドラゴン】の特殊技は、あくまで制圧の補助。戦闘でのATKダウンの効果には過剰な期待はしないほうがよい。また、その効果終了時に死滅することを考えると、〔アディション〕か〔リターンゲートI〕をセットしたい。

■海種サンプルデッキ①主役はリップル？

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
アクアキング	シールト	散	25	3	散	60	60	撃
ミストドラゴン	R／ゲ／Wシ	W散	20	2	散	50	50	闇
ヤクシニー	R／ゲ／Wサ	ゲージ	15	2	散	50	30	光
カナロア	R／シ	複	10	2	散	25	35	光
ノーチラス	ゲート	複	10	4	散	15	45	炎
リップル	Wゲート	-	10	4	単	25	35	闇

可能な限り右側から出撃して、アルカナストーンシールドの封印を狙おう。

希少度	カードNo.	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	通攻	HP	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明テキスト
UR	海種:052	スプライト	パワー／ゲート　Tサーチ	-	20	4	複	470	40	45	光	メタモルフォーゼ	自身のATK上昇。範囲内の味方使い魔1体か全てのダメージを受けなくなる。ただし、通常攻撃・特殊技が禁止される。
SR	海種:053	アクアナイト	ガード／リペア／Wシールド	ゲージ	15	2	散	460	65	15	光	装甲転移	範囲内の敵2体のDEFを一定時間、自身と同じにする。レベル制。
R	海種:054	アクアキング	シールド	散スマ	25	3	散	480	60	60	撃	絶対王者	範囲内の味方1体と自身のATKを上昇。雷属性に対して無敵。海種の場合、大幅UP。[時・早]
R	海種:055	アジュダヤ	Wゲート	単スマ	30	4	単	490	55	85	撃	ベノムザッパー	範囲内の敵全てのSPDを低下。HPを徐々に減らす。[時・早]
UC	海種:056	ミストドラゴン	リペア／ゲート／Wシールド	W散スマ	20	2	散	470	50	50	闇	霧のブレス	フィールド内にいる敵全てのATKを大幅に下げる。制圧力を下げる。効果終了後に自身は死滅。[時・遅]
UC	海種:057	リップル	Wゲート	-	10	4	単	450	25	35	闇	エクスチェンジ	範囲内の味方1体と自身のHPを入れ替える。[時・遅]
UC	海種:058	トリトン	-	複スマ	15	4	複	460	35	35	炎	勝利の歌	範囲内の敵2体のATKを低下。通常攻撃範囲を縮小する。
C	海種:059	海サソリ	リペア／Wシールド	-	10	2	散	450	20	40	炎	ヘッドハガー	範囲内の敵2体の攻撃間隔を一定時間、長くする。レベル制。
C	海種:060	シーヘア	リペア／シールド／Wサーチ	-	15	2	散	460	45	35	闇	ぐるぐるショット	範囲内の敵全てのカード方向を回転させる。一定時間DEFを下げる。[時・遅]
C	海種:061	マカラ	-	リジェネ	10	3	複	450	30	25	撃	ショットガンスケイル	範囲内の味方2体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。[時・遅]

海種サンプルデッキ②
ぐるぐる妨害

相手の行動を封じる!

【アジュダヤ】を軸に、妨害系の特殊技を多めにそろえた形。戦闘でそれらを駆使して敵の撃破を狙っていく。主人公の属性は炎がベスト。

戦闘には、常に【アジュダヤ】を連れていき、【ヤクシニー】、【マカラ】などの強化系で突破を狙うターンと、【シーヘア】、【ルサールカ】の特殊技で突破を狙うターンを使い分ける。【シーヘア】などの特殊技は効果範囲が狭いのは弱点だが、二人で特殊技を使えば、全敵の攻撃方向を回転させることも可能。そこに【アジュダヤ】の特殊技を当てれば、相手を混乱させやすくなるぞ。

【マカラ】の特殊技は非常に便利だが、このデッキは

■海種サンプルデッキ② ぐるぐる妨害

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
アジュダヤ	Wゲート	単	30	4	単	55	85	撃
シーヘア	R／シ／Wサ	-	15	2	散	45	35	闇
ヤクシニー	R／ゲ／Wサ	ゲージ	15	2	散	50	30	光
ルサールカ	ゲート	レジ	10	4	単	40	20	光
ダゴン	Wゲート	-	10	4	単	20	40	闇
マカラ	-	リジ	10	3	複	30	25	撃

総攻撃力がやや低め。特殊技の効果対象は、相手の弱点を突ける使い魔と、主人公のATKが高いなら主人公を対象に入れてしまおう。場合によっては、主人公の武器を杖にしておけば攻撃力不足をカバーできる。また、杖なら、【アジュダヤ】で移動速度を下げたときに、相手の攻撃範囲外からちくちく攻撃することもできるぞ。

アルティメットスペルは、安定した性能の〔クロノフリーズ〕系や〔シーリング〕系をセットしておくのが安定する。

各種妨害系の特殊技を重ねて使用して、相手を混乱にたたき落してやろう!

不死サンプルデッキ①
帽子屋攪乱型

序盤は攪乱し終盤で勝負!

強力なダメージ技を持つ【マッドハッター】を投入し、周囲を強化系と、「毒」系統の特殊技を使う使い魔で固めたデッキ。主人公の属性は炎がいい。

毒を使って戦闘を誤魔化したり、【リッチ】の特殊技で相手の動きを封じて制圧面で優位に立てるようにしつつ、【マッドハッター】の特殊技のレベルを上げて終盤に勝負に出よう。当然、【マッドハッター】だけは何があっても死滅しないように立ち回りたい。開幕を含め、ときにはコスト10三体で出撃するのもアリ。

そのときは、特殊技をすべて敵主人公に集中し、オーバーキルも当てることができれば、そのHPは最終的に

■不死サンプルデッキ① 帽子屋攪乱型

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
マッドハッター	R　Wゲ　Tシ	ゲージ	30	2	複	50	65	撃
ビッグマン	Wサーチ	W単	10	3	単	30	30	闇
リッチ	ガード／シ	-	15	3	複	25	45	闇
アンダーテイカー	R／シ	Wレジ	10	2	散	25	35	雷
ゾンビメイカー	-	レジ／散	10	3	散	25	35	雷
モルガン	Wサーチ	-	15	3	単	35	45	炎

400ほど減らせるはずなので、それでその戦闘を誤魔化すことも可能だ。敵主人公が毒で確定死滅する状況になったら、そのまま放置して帰還するのも良い。相手はアルティメットスペルで状況の打開ができないので居座れないためだ。なお、5枚型にするのなら、闇属性の二体を外して、【ボクオーン】を入れるのもアリ。

USは、【マッドハッター】を死滅させないように〔サクリファイス〕系をセットしたり、制圧面の強化のために〔シーリング〕系をセットするといいだろう。

展開次第では、デッキの主力になる場合もあるだろう。

不死サンプルデッキ②
アレス蹂躙型

不死にも戦闘特化の時代が!

不死では珍しい、戦闘でのせん滅を狙うタイプのデッキ。【アレス】の特殊技を使ってエクセレントを狙う。とはいえ、[Wシールド] のスキルも多いので、制圧面でも十分な力を発揮できる。お約束の「毒」を使う使い魔も二体入っているので、とりあえず痛みわけを狙う能力もあるのがポイント。いざ、【アレス】の特殊技が使えるようになったら戦闘を仕掛けてせん滅を狙いたいが、このデッキは基本的に2速。その特殊技で移動速度が上がるとはいえ4速デッキにはうまくいなされてしまう可能性大。そこで可能な限り【キュベレー】の特殊技と併用して相手を逃さないようにしたい。【キュベレー】の特

■不死サンプルデッキ② アレス蹂躙型

使い魔名称	スキル	サポート	コスト	SPD	攻撃	ATK	DEF	属性
アレス	R　Wシ	W散	25	2	複	40	60	雷
キュベレー	R／Wシ	Wレジ	20	2	散	40	60	闇
ジャンヌ・ダルク	-	W複　リジ	10	3	複	25	30	炎
ビッグマン	Wサーチ	W単	10	3	単	30	30	闇
フック	R／Wシ	-	10	2	複	20	35	撃
モルガン	Wサーチ	-	15	3	単	35	45	炎

殊技で敵一体の足を止めている間に、相手の逃げ道を封じるように回り込みながら戦闘をするのが理想だ。【アレス】での強行突破を狙うなら、【ナイトメア】をデッキに組み込んで、突破、制圧を狙うのもアリだろう。

なお、アルティメットスペルには必ず〔アディション〕か〔リターンゲート〕系をセットして、せん滅失敗時のリスクを軽減できるようにしておきたい。また、【アレス】使用後は必ず二体死滅する、という効果をふまえるなら、〔リザレクション〕系も有効。思い切ってLV3もアリ。

不[illegible]

稀少度	カードNo.	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	通攻	HP	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明テキスト
UR	不死:053	マッドハッター	リペア　Wゲート　Tシールド	ゲージ	30	2	複	490	50	65	撃	狂ったお茶会	範囲内の敵2体に撃属性の大ダメージ 死滅するまでの間、使用するたびにATK低下・DEF低下・SPD低下の順に効果が追加される［時・早］
SR	不死:054	アレス	リペア／Wシールド	W散スマ	25	2	複	480	40	60	雷	城壁の破壊者	ゲート内の味方使い魔1体が死滅する代わりに、範囲内の味方全てのATK・DEF・SPDが一定時間上がる。効果終了後に自身は死滅。［時・遅］
R	不死:055	ボーンホイール	リペア／Wシールド	Wレジスト／ゲージ	15	2	単	460	25	55	炎	時空制動	範囲内の敵全てのSPDを徐々に低下。敵がゲートに戻るまで効果持続。［時・遅］
R	不死:056	ダンピール	リペア／Wシールド	レジスト	15	2	複	460	35	35	雷	呪われし血統	範囲内の敵全てに毒の呪いをかける。効果中に退却した場合、HP減少効果が発動。
UC	不死:057	レイス	サーチ	W複スマ	15	3	散	460	30	50	撃	ホラータッチ	範囲内の敵2体のDEFを低下。封印された敵施設の数が多いほど効果UP。
UC	不死:058	ビッグマン	Wサーチ	W単スマ	10	3	単	450	30	30	闇	ポイズンハチェット	範囲内の敵プレイヤーキャラクタのATKとDEFを低下。HPを徐々に減らす。
UC	不死:059	リッチ	ガード／シールド	-	15	3	複	460	25	45	闇	バインドスナッチ	範囲内の敵2体のSPDを低下。攻撃間隔を長くする。［時・遅］
C	不死:060	ゾンビジャージー	リペア／Wゲート／シールド	散スマ	10	2	単	450	20	40	雷	ミルクシャワー	範囲内の敵2体にかかっている、特殊技の効果を消す。ATKを低下。
C	不死:061	フック	リペア／Wシールド	-	10	2	複	450	20	35	撃	ポイズンサーベル	範囲内の敵1体の攻撃間隔を一定時間、長くする。HPを徐々に減らす。
C	不死:062	バーバ・ヤーガ	リペア／Wシールド	-	20	2	複	470	40	45	雷	遮光呪文	範囲内の味方1体と自身が光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。［時・早］

「FCアルカディア」が贈る最速攻略!!

いよいよ稼働が始まった『WCCF 09-10』。選手の挙動や性能についてさまざまな憶測が飛び交う中、本誌が誇る最強ライター陣「FCアルカディア」が自信を持って、最速攻略をお届けする！ 最強チームの礎になること間違いなし！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月2日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷
イラストレーション：いちみやひろし

これだけは抑えておきたい『09-10』の基礎

まさかのMVP2枚登場!! レギュラーカードにも注目せよ!

当初、もっともレアリティが高いといわれるMVPカードは従来のEMVPとWMVPが統合されると発表され、今回は一枚だけと目されていた。ところがフタを開ければフォルランとメッシの二枚が登場！ 特にフォルランは現実のプレイスタイルっからして生粋のストライカーらしい、数字には表せられない決定力を発揮してくれるはず。現実のファンも多く、ある程度の流行が予想される。

また、注目したいのがレギュラーカードの充実だ。フッキ、ヘスス・ナバス、ベナーリオ、スペインのセンターバック陣など、ほとんどレアカードといえるような性能を持ったカードが目白押し。レアカード5枚以下で構成されるU-5でチームが組まれることが多い本シリーズにおいて、このレギュラーカードの持つ意味は大きい。適所に配置し、チームの活性化につなげていこう。

ディエゴ・フォルラン

ワールドカップでは最優秀選手賞を獲得したウルグアイのイケメンストライカー。

マコト・ハセベ

日本人選手のカード化も見逃せない。中にはズバ抜けた性能を持つ選手も……？

チームスタイルをどう使いこなすかが鍵

前バージョンで猛威をふるった「ラインブレイク」がやや使いづらい印象。転じて次点とされていた「ゴールスピリッツ」や「トライアングルパスワーク」に人気が分散しそう。それに合わせて守備面でも今まではとりあえず「アンチファンタジスタ」などのアンチ系スタイル一個使っとけ、という風潮は薄れるだろう。

全体的な挙動としては、ロングフィードの増加、カットインからのシュート性能の大幅な向上が目つく。DFの雑なロングフィードはセンターバックをタテに並べることで大幅に解消できることを確認。カットインはドリブル突破が前提となるが、バイタルサイドから一対一の状況をうまく作りたい。

コーナーキックでは、ハイボールに強い選手がいないと全然入らない（特にスペイン勢を使っていると顕著）。DFも含め、ターゲット役に適した選手を二人くらいは入れておきたい。

FCアルカディア#7
名波シュン

サッカーのコーチ業を営むはずが、なぜか小説を書くというアルカディアのKAGEROU的存在。ちなみにゲーメスト杯のタイトルホルダーだったりする。「勝てば官軍」がモットー。

『09-10』注目カード

フッキ

正直セビージャのヘスス・ナバスの方が使いやすいのではという気もするが、最高クラスの突破力に加えた左足でのシュート性能はまさにインクレディブル。チームスタイルのパワードリブル突破は、ドリブル性能の向上に加えなぜか中盤の玉離れも良くなる印象で、非常に大きな可能性を感じる。

『08-09』から引き継ぐなら

ジョン・メンサー

チームメイトのトゥララン、マクンとともに超優良レギュラーカードとして名をはせるクラッシャー。高さは無いもののボランチ、ウイングバック、センターにサイドバックとどこに置いてもすさまじい守備性能を誇り、またチームスタイルも超性能の「アンチスピードスター」を持つ。前述の二枚と同じく、「とりあえずどんなチームにでも入れとけ」的な一枚。

FCアルカディア 日記1

『09-10』は黒（スペシャル）カードが熱い！ 今作はレアカードの選出が国単位になったため、所属国の関係でレア化されなかった選手が多い。しかしイブラヒモビッチやエトーといった選手は過去最高レベルの能力値で、かつ使い勝手も良好。今作ではU-5のチームであってもレアというカテゴリーに縛られず、スペシャルカードの選手を起用するのもアリだろう。（マンモス丸谷）

FCアルカディア#14
たてしゅ

『WCCF』はシリーズ第一弾からプレイし続けている本誌の最古参メンバー。攻撃は最大の防御なりをモットーに、どんな試合でも攻撃サッカーをとことん貫く。

3バックにも可能性はある……？

近年は『WCCF』においても実際のサッカーでも、お目にかかる機会が激減している3バックシステム。4バックが主流となった現代サッカーにおいて、『09-10』では3バックは通用するのだろうか？

結論から先に言えば、3バックでも十分に戦える。このシステムを機能させるコツは、守備の際になるべく相手ボールホルダーを味方のDFとMFとで挟み込むようにしてプレスをかけること。中盤の高い位置でプレスを多用し過ぎると、守備の場面でたちまち数的不利になってしまうからだ。使いこなせるようになるためにはかなりの練習量が必要だが、覚えておいて損はないのでぜひ挑戦されたし！

守備の際はプレスのかけどころを判断するのが慣れるまではちょっと難しい。フラットな3バックの場合、味方のDFが一人でも相手にドリブルで抜かれるといきなり大ピンチになってしまうのだ！

『09-10』注目カード

ベスレイ・スナイデル

ファーストタッチ、あるいはジグザグドリブルで相手の逆を巧みに突き、滅多なことでボールを失わないキープ力の高さは特筆に値する。代名詞となっている破壊力抜群のミドルシュートはもちろん、自陣の深い位置から繰り出す正確無比なロングパスやプレースキックもお手のものだ。オランダ党ならずとも、もしカードを手に入れたらぜひ使ってほしい！

『08-09』から引き継ぐなら

ティム・デ・クレル

5 Tim DE CLER
Holland / Feyenoord

ポジショニングが攻守両面においてとにかく素晴らしい。守備ではセンターバックの裏のスペースを素早くカバーしつつ、1対1での勝負も容易に負けない。攻撃時は積極的にサイドを駆け上がり、ボールを奪われた後の帰陣も迅速。3バック時は左のウイングバックで、4バックならサイドバックとして八面六臂の活躍をすることだろう。

FCアルカディア#18
マンモス丸谷

ASローマベースのチーム(U-5)を使い続ける業界屈指の巨漢ライター。『WCCF』のカードの引きは恵まれているが、応援するジェフ千葉の観戦運は最悪(4年間で0勝)。

ポストワークの重要度に注目!!

今作をプレイしてわりとすぐに気つくのが、ロングパスの増加(とくにDF)。その影響か空中で競り合う場面が多くなっており、パワーの数値や選手の身長などの重要度が増している。ロングパスの精度が高く、かつ多用するDFと、フィジカルが強い大型FWを同時に起用しておくと、1本のパスでゴールチャンスを演出できる。インテルのキブやバレンシアのマルチェナといったテクニックの高いDFを選び、ポストワーク系のチームスタイルを使うと、その効果をわかりやすく体感できるはず！ いままでの『WCCF』では意外にできなかった“放り込みサッカー”。戦術のひとつとして取り入れてみてほしい。

ディフェンダーからのロングフィード(というより、むしろクリア？)が顕著な『09-10』。センターフォワードにヘディングの強いポストマンを置くことで、攻守の切り替えがよりスムーズになるかも。

『09-10』注目カード

フィリップ・メクセス

カテゴリーは下がったものの、能力値はほぼ据え置きの87(前作は88)。積極的にプレスをしかけるがファウルを出さない守備、コーナーキックでの得点力など、過去作と変わらぬ活躍を見せてくれる。今回は高性能なレギュラーカードとして、多くの監督に愛用されそうな予感！ なお、チームスタイルはセンターバックを縦に2枚並べることで発動する。

『08-09』から引き継ぐなら

ジュゼッペ・ロッシ

22 Giuseppe ROSSI
Spain / Villarreal C.F.

レギュラーカードとしては破格の決定力を持っていたロッシだが、今作でもその実力は健在。能力値は今バージョンのほうが高いが、当バージョンのスキル「ゴールハンティング」が非常に魅力的！ スペースに低い軌道のパスを出すMFと一緒に起用すると、長所であるスピードをより生かすことができるだろう。

FCアルカディア日記2

3バックシステムを使いこなすうえではDFの人選も重要なポイント。積極的に攻撃に参加するタイプばかりだと守備が破綻するので、カバーリングに秀でたタイプを優先して使うようにするといい。さらにロングフィードを正確に蹴ることができる選手を用意しておけば、ボールが飛んでいる間の時間を移用して守備陣形の立て直しがしやすくなるのだ！(たてしゅ)

札魂 CARD GAME SPIRITS ここにアリ!!

「WCCF IC 09-10」カードリスト

No.	カテゴリ	選手名	所属クラブ	Po.	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	To.	スキル	チームスタイル
1	SP	ロベルト・アボンダンシエリ	ボカ	GK	10	18	16	17	9	9	79	ロングレンジガン	GKロングフィード
2	RE	フリオ・カセレス	ボカ	DF	9	17	11	17	12	14	80	後方の司令塔	ロングパス重視
3	RE	ウーゴ・イバーラ	ボカ	DF	11	12	13	14	14	15	79	絶妙のバランス感覚	バランサーポジショニング
4	RE	ガリー・メデル	ボカ	DF	14	15	13	12	12	18	84	フルメタルジャケット	パワーディフェンス
5	RE	ルシアーノ・モンソン	ボカ	DF	11	11	13	12	15	15	77	献身的な動き	ディフェンスサポート
6	RE	ガブリエル・パレッタ	ボカ	DF	8	17	12	17	13	14	81	超えられない壁	マンツーマンディフェンス
7	RE	ガストン・サウロ	ボカ	DF	7	15	10	15	12	11	70	バックミラー	ワイドカバーリング
8	RE	セバスティアン・バタグリア	ボカ		11	15	14	14	13	16	83	中盤の剣闘士	プレッシング
9	RE	クリスティアン・エルベス	ボカ		10	10	12	12	12	14	70	ゴールの布石	ゲームメイク
10	RE	フェデリコ・インスーア	ボカ		13	11	18	12	14	15	83	左足のアーティスト	ファンタジーア
11	RE	ギジェルモ・マリーノ	ボカ		14	9	17	10	14	12	76	スラローマー	バイタルエリアドリブル
12	SP	ファン・ロマン・リケルメ	ボカ		17	2	20	17	10	11	77	混沌の転調	チャンスメイク
13	RE	アリエル・ロサダ	ボカ		10	13	12	13	13	15	76	ブルファイティング	ハードプレッシング
14	RE	パブロ・モウチェ	ボカ	FW	16	7	14	13	17	12	79	パワフルレフティ	ミドルシュート重視
15	SP	マルティン・パレルモ	ボカ	FW	19	3	16	19	10	10	77	窮地を救うゴール	降臨
16	RE	ルーカス・ビアトリ	ボカ	FW	16	5	14	17	11	13	76	フリーロール	フリーロール
17	RE	ニコラス・ガストン・ナヴァーロ	リーベル	GK	9	16	13	16	10	10	74	クロスの網	クロスセービング
18	RE	グスタボ・カブラル	リーベル	DF	10	17	13	17	10	13	80	ゴールを導くフィード	ダイレクトプレイ
19	RE	マクシミリアーノ・コロネル	リーベル	DF	10	15	12	15	14	12	78	スペースを埋める動き	カバーリング
20	RE	パウロ・フェラーリ	リーベル	DF	11	11	13	14	12	15	76	情熱のドリブル	ウインガードリブル
21	RE	ルーカス・オルバン	リーベル	DF	10	15	12	14	14	13	78	渾身のタックル	ディフェンススピリッツ
22	RE	クリスティアン・ビジャグラ	リーベル	DF	11	15	11	15	13	17	82	後方からのプレッシング	バイタルエリアプレス
23	SP	マティアス・アルメイダ	リーベル		10	15	14	14	10	19	82	ミラーパス	ショートパスワーク
24	RE	ロドリゴ・アルチュビ	リーベル		13	11	15	15	14	14	82	逆手のパス	トライアングルパスワーク
25	RE	ディエゴ・ブオナノッテ	リーベル		15	7	17	6	16	15	76	積極果敢なチャレンジ	バイタルエリア支配
26	RE	マルセロ・ガジャルド	リーベル		14	5	19	12	12	10	72	フィールドの魔術師	チャンスメイク
27	RE	マルティン・ガルマリーニ	リーベル		12	12	11	14	14	15	78	安定したポジショニング	バランサーポジショニング
28	RE	ミゲル・バニアグア	リーベル		10	12	14	15	11	16	78	戦車のような突進力	パワードリブル突破
29	RE	グスタボ・ボウ	リーベル	FW	15	7	14	12	13	13	74	ワイドターゲット	ワイドシュート重視
30	RE	クリスティアン・ファビアーニ	リーベル	FW	17	3	16	18	11	12	77	職人技のポストプレイ	センターポスト
31	RE	アリエル・オルテガ	リーベル	FW	15	7	18	12	14	10	76	絶対指揮権	ゲームメイク
32	RE	ダニエル・ビジャルバ	リーベル	FW	16	7	15	13	16	12	79	タフな精神力	ファイティングスピリッツ
33	RE	マルセロ・ロンバ	フラメンゴ	GK	6	16	11	17	11	10	71	滑らかなセービング	シュートセービング
34	RE	アルバロ	フラメンゴ	DF	8	17	11	16	13	13	78	打点の高いヘディング	ハイタワー
35	RE	ダビジ	フラメンゴ	DF	8	16	10	17	12	12	75	ボールスティーラー	マンマーク
36	RE	エベルトン	フラメンゴ	DF	12	10	15	11	17	13	78	自陣からのドリブル	ドリブリングビルド
37	RE	エベルトン・シウバ	フラメンゴ	DF	12	10	13	9	16	16	76	懸命なディフェンス	ディフェンススピリッツ
38	RE	レオナルド・モウラ	フラメンゴ	DF	14	9	14	10	18	18	83	ライン際のダイナモ	サイドアップダウン
39	RE	ロナウド・アンジェリム	フラメンゴ	DF	11	17	12	15	14	14	83	ホットラインを断つ動き	アンチコンビネーション
40	RE	ウェリントン	フラメンゴ	DF	6	17	10	18	11	11	73	鋭敏なパスカット	インターセプト
41	RE	クレベウソン	フラメンゴ		14	9	17	11	14	15	80	スモールの崩し	ショートパスワーク
42	RE	クラウディオ・マルドナード	フラメンゴ		9	14	13	15	14	19	84	噛み付くようなタックル	パワーディフェンス
43	RE	デヤン・ペトコビッチ	フラメンゴ		14	8	17	10	15	13	77	FKのスペシャリスト	プレースキック重視(FK)
44	RE	トロー	フラメンゴ		12	11	12	16	13	15	79	中盤の爆撃機	アタッキングセントラル
45	RE	ウィリアンス	フラメンゴ		13	11	14	12	15	16	81	超人的な身体能力	キープレイヤーアタック
46	SP	アドリアーノ	フラメンゴ	FW	19	4	16	19	16	12	86	王者の自覚	キングオブフットボール
47	RE	デニス・マルケス	フラメンゴ	FW	17	4	16	13	16	12	78	鋭敏な振り足	シュート重視
48	RE	バグネル・ラブ	フラメンゴ	FW	18	3	18	13	18	12	82	崇高なる破壊者	フリーロール
49	RE	ボスコ	サンハウロ	GK	8	16	12	16	11	9	72	スクリーンセーバー	シュートセービング
50	RE	アドリアン・ゴンサレス	サンパウロ	DF	13	9	15	10	16	14	77	サイドのマジシャン	サイドチャンスメイク
51	RE	アンドレ・ジアス	サンパウロ	DF	7	18	9	19	10	11	74	怒涛の競り	アンチポストプレイヤー
52	SP	ミランダ	サンパウロ	DF	10	18	11	17	13	14	83	スピードスターの天敵	アンチスピードスター
53	RE	レナト・シウバ	サンパウロ	DF	8	15	10	18	11	11	73	落ち着いたマンツーマン	マンツーマンディフェンス
54	RE	エルナネス	サンハウロ		12	13	14	15	14	18	86	緩急自在のパスワーク	ミックスパスワーク
55	SP	ジェアン	サンパウロ		12	13	12	13	15	20	85	広大な守備範囲	ワイドカバーリング
56	RE	ジョルジ・バグネル	サンパウロ		14	10	15	13	15	13	80	強引な突破	パワードリブル突破
57	RE	ジュニオール・セーザル	サンパウロ		13	9	14	8	17	16	77	直線一気の剛脚	オーバーラップ
58	RE	マーロス	サンパウロ		12	10	12	11	14	19	78	両足を駆使したドリブル	ドリブル突破
59	RE	オスカル	サンパウロ		15	5	17	10	16	11	74	孤高のクラッキ	ファンタジーア
60	RE	リシャルリソン	サンパウロ		12	12	15	14	16	16	85	抜群のボディシェイプ	キープレイヤーアタック
61	RE	ウェリントン	サンパウロ		12	11	13	12	14	15	77	ビッグバン	アタッキングセントラル
62	RE	ダゴベルト	サンパウロ	FW	17	5	18	11	18	10	79	確信の狙い	バイタルエリア支配
63	SP	マルセリーニョ・パライーバ	サンハウロ	FW	17	3	19	10	15	12	76	フィールドの魔術師	チャンスメイク
64	SP	ワシントン	サンパウロ	FW	19	4	16	20	8	11	78	怪物の咆哮	シュート重視
65	RE	マヌエル・アルムニア	アーセナル	GK	8	17	12	17	10	11	75	勇気の象徴	ディフェンススピリッツ
66	RE	ガエル・クリシー	アーセナル	DF	13	13	14	14	16	16	86	ガイドライン	サイドゲームメイク
67	RE	エマニュエル・エブエ	アーセナル	DF	14	10	13	15	18	16	86	ウィングトリガー	サイドチャンスメイク
68	SP	ウィリアム・ギャラス	アーセナル	DF	10	18	12	18	13	16	87	バックアタッカー	オーバーラップ
69	RE	バカリ・サニャ	アーセナル	DF	12	14	13	14	17	16	86	ライン際の番人	サイドエリアブロック
70	SP	トマス・ベルメーレン	アーセナル	DF	11	18	14	14	14	15	86	コントロールゲイト	オーガナイズドディフェンス
71	RE	デニウソン	アーセナル		13	11	16	11	16	17	84	支配の起点	フィールド支配
72	RE	アブー・ディアビー	アーセナル		11	13	14	16	13	13	80	スプラッシュラン	アタッキングセントラル
73	SP	フランセスク・ファブレガス	アーセナル		17	10	19	14	14	16	90	サークルビジョン	ワイドゲームメイク
74	SP	トマス・ロシツキー	アーセナル		15	12	19	11	15	13	85	時を止めるスルーパス	ロングスルーパス重視
75	RE	アレクサンドル・ソング	アーセナル		12	13	14	15	15	15	84	機転の仕掛け	ショートカウンター
76	SP	アンドレイ・アルシャビン	アーセナル	FW	18	6	18	13	18	14	87	覇道の先陣	バイタルエリア支配
77	RE	ニクラス・ベントナー	アーセナル		16	6	14	18	14	14	82	勇敢な飛び込み	ダイレクトシュート重視
78	RE	エドゥアルド	アーセナル		18	8	16	13	17	11	83	ガードブレイカー	バイタルエリア支配
79	SP	ロビン・ファン・ペルシー	アーセナル		18	5	18	14	17	13	85	危険な運動	ダイレクトパスワーク
80	RE	[illegible]	アーセナル		16	8	16	11	19	13	83	ウィンガーストライカー	ワイドシュート重視
81	SP	ペトル・チェフ	チェルシー	GK	8	19	12	19	11	12	81	鬼神の反応	降臨
82	SP	ジョゼ・ボジングワ	チェルシー	DF	14	14	15	15	16	17	91	広角射撃	ワイドシュート重視
83	SP	リカルド・カルバーリョ	チェルシー	DF	9	19	14	15	14	16	87	至高の守備統率	オーガナイズドディフェンス
84	SP	アシュリー・コール	チェルシー	DF	13	14	14	11	18	17	87	ウィングガード	サイドエリアプレス
85	RE	ブラニスラフ・イバノビッチ	チェルシー	DF	10	16	10	18	15	14	83	空中戦の覇者	パワープレイ
86	SP	ジョン・テリー	チェルシー	DF	9	20	13	19	13	15	89	帰陣の指揮	リトリート
87	SP	ミヒャエル・バラック	チェルシー		15	13	17	18	10	17	90	反撃の引き金	全員攻撃
88	SP	デコ	チェルシー		16	9	18	14	14	14	85	パーフェクトスイッチ	ムービングパスワーク
89	SP	ミカエル・エッシェン	チェルシー		14	14	13	18	15	19	93	メテオクラッシュ	ハードプレッシング
90	SP	フランク・ランパード	チェルシー		16	12	16	16	15	17	92	セカンドブレイク	シャドーストライク
91	SP	フロラン・マルーダ	チェルシー	MF	14	10	16	14	16	16	86	サイドスリップ	カットイン
92	RE	ジョン・オビ・ミケル	チェルシー	MF	12	13	16	15	16	15	87	創造の破壊者	アンチファンタジスタ
93	RE	ユーリ・ジルコフ	チェルシー	MF	15	10	15	12	18	13	83	電光石火	ウインガードリブル
94	SP	ニコラ・アネルカ	チェルシー	FW	18	6	17	16	17	14	88	共鳴するゴール本能	ワイドポスト
95	SP	ディディエ・ドログバ	チェルシー	FW	19	6	14	20	15	15	89	共鳴するゴール本能	ワイドポスト
96	RE	サロモン・カルー	チェルシー	FW	17	8	15	15	17	15	87	決定的なスペースメイク	スペースメイキング
97	SP	ホセ・レイナ	リバプール	GK	10	18	14	16	14	11	83	逆境のムードメイカー	ムードメイキング
98	RE	ジェイミー・キャラガー	リバプール	DF	10	18	13	17	13	17	88	アルバートドック	バイタルエリアブロック
99	RE	ファビオ・アウレリオ	リバプール	DF	12	12	15	14	15	15	83	ラテラルパス	アザーサイドアタック
100	RE	エミリアーノ・インスーア	リバプール	DF	13	10	14	12	16	14	79	左サイドのスペシャリスト	サイドエリア支配
101	SP	グレン・ジョンソン	リバプール	DF	14	9	15	15	17	15	85	飛翔するオーバーラップ	オーバーラップ
102	RE	マルティン・シュクルテル	リバプール	DF	9	17	11	19	13	14	83	鉄鋼兵	ペナルティエリアブロック
103	RE	アルベルト・アクィラーニ	リバプール	MF	14	12	17	12	15	15	85	迅速果敢な仕掛け	ダイレクトプレイ
104	RE	ヨッシ・ベナユン	リバプール	MF	16	8	18	11	17	14	84	創造力豊かなプレイ	ファンタジーア
105	SP	スティーブン・ジェラード	リバプール		16	12	16	17	16	17	94	ダイレクトルート	パワードリブル突破
106	RE	ルーカス	リバプール	MF	11	13	14	15	15	17	85	ゲットバッカー	ディフェンシブセントラル
107	SP	ハビエル・マスチェラーノ	リバプール	MF	10	16	13	16	15	19	89	サバイバルナイフ	マリーシア
108	RE	アルベルト・リエラ	リバプール	MF	14	9	15	15	15	15	83	ウィングトリガー	サイドチャンスメイク
109	RE	ライアン・バベル	リバプール	FW	16	7	15	15	18	12	83	左サイドの稲妻	ウインガードリブル
110	SP	フェルナンド・トーレス	リバプール	FW	19	5	17	17	18	14	90	エレガントなトラップ	キープレイヤーアタック
111	SP	ディルク・カイト	リバプール	FW	17	10	13	17	14	19	90	ラストブースター	ファイティングスピリッツ
112	RE	アンドリー・ボロニン	リバプール	FW	17	5	15	15	17	15	84	ランニングボレー	ダイレクトシュート重視
113	SP	エドウィン・ファン・デル・サール	M・ユナイテッド	GK	9	19	16	17	10	9	80	グロリオール	オーガナイズドディフェンス
114	RE	ジョナサン・エバンズ	M・ユナイテッド	DF	10	17	14	16	14	13	84	エレガントなロングフィード	ロングパス重視
115	SP	パトリス・エブラ	M・ユナイテッド	DF	13	14	13	14	18	16	88	エクストリームラッシュ	ドリブリングビルド
116	SP	リオ・ファーディナンド	M・ユナイテッド	DF	10	20	15	18	12	14	89	守りの美学	ラインコントロール
117	RE	ジョン・オシェイ	M・ユナイテッド	DF	11	15	13	16	14	17	86	マルチガード	セーフティディフェンス
118	SP	ネマニャ・ビディッチ	M・ユナイテッド	DF	9	18	11	19	13	16	86	システムコマンダー	バイタルエリアプレス
119	RE	アンデルソン	M・ユナイテッド	MF	13	12	15	14	15	17	86	リビルダー	オフェンスダイナモ
120	SP	マイケル・キャリック	M・ユナイテッド	MF	14	13	17	16	13	15	88	意図を込めたパス	ミックスパスワーク
121	RE	ダレン・フレッチャー	M・ユナイテッド		13	13	14	14	14	17	85	中盤の仕事師	ディフェンスサポート
122	SP	ライアン・ギグス	M・ユナイテッド	MF	16	9	18	12	13	14	82	ゴールへ導くプレースキック	プレースキック重視(CK)
123	SP	ナニ	M・ユナイテッド	MF	15	8	17	14	18	14	86	エッジクロス	クロス重視
124	SP	ポール・スコールズ	M・ユナイテッド	MF	14	12	16	13	13	16	84	ゴールの布石	ゲームメイク
125	RE	アントニオ・バレンシア	M・ユナイテッド	MF	15	8	16	15	17	15	86	超人的な突破力	ドリブル突破
126	RE	ディミタール・ベルバトフ	M・ユナイテッド	FW	17	6	17	17	14	14	85	独特の間合い	ボールキープ
127	RE	マイケル・オーウェン	M・ユナイテッド	FW	19	5	15	12	18	11	80	勝負の嗅覚	ゴールスピリッツ
128	SP	ウェイン・ルーニー	M・ユナイテッド	FW	19	8	17	18	16	16	94	キングロール	キングオブフットボール
129	RE	セドリック・キャラッソ	ボルドー	GK	9	18	11	15	13	10	76	努力する才能	ムードメイキング
130	RE	カルロス・エンリケ	ボルドー	DF	9	16	11	17	11	12	76	豪快なヘディングシュート	パワープレイ
131	RE	マテュー・シャルメ	ボルドー	DF	13	11	14	12	16	16	82	機を心得たオーバーラップ	オーバーラップ
132	RE	ミカエル・シアニ	ボルドー	DF	10	17	10	18	13	14	82	勇躍のパスカット	インターセプト
133	RE	フランク・ジュリエッティ	ボルドー	DF	12	12	13	11	15	14	77	サイドスティール	サイドエリアプレス
134	RE	ディエゴ・プラセンテ	ボルドー	DF	11	14	15	13	14	13	80	自陣からのドリブル	ドリブリングビルド
135	RE	マルク・プラニュス	ボルドー	DF	10	17	13	16	15	14	85	徹底した守備意識	リトリート
136	RE	ベノワ・トレムリナス	ボルドー	DF	13	10	12	8	19	15	77	スペースを突くクロス	クロス重視
137	RE	アルー・ディアッラ	ボルドー		9	14	13	16	14	15	81	中盤の支柱	バランサーポジショニング
138	RE	フェルナンド・メネガッソ	ボルドー		14	14	16	15	13	15	87	絶妙なサイドチェンジ	アザーサイドアタック
139	SP	ヨアン・グルキュフ	ボルドー		16	9	18	14	16	15	88	スライダーパス	スルーパス重視
140	RE	ヤロスラフ・プラシル	ボルドー		14	9	16	12	16	17	84	ダイアゴナルラン	スペースメイキング
141	RE	ダビド・ベリオン	ボルドー	FW	16	6	13	13	18	10	76	貪欲なシュート意識	ゴールスピリッツ
142	RE	フェルナンド・カベナギ	ボルドー	FW	18	4	17	15	13	14	81	ポイントゴーラー	ダイレクトシュート重視
143	SP	マルアン・シャマフ	ボルドー	FW	17	6	17	15	14	15	84	エアコマンダー	センターポスト
144	RE	ジュシエ	ボルドー	FW	16	8	15	14	17	10	80	スペースランニング	シャドーストライク
145	SP	ウーゴ・ロリス	リヨン	GK	7	18	11	16	12	11	75	楔のゴールキック	GKロングフィード
146	RE	マテュー・ボドメル	リヨン	DF	10	16	14	17	13	13	83	流麗なインターセプト	インターセプト
147	RE	ジャン・アラン・ブムソン	リヨン	DF	8	17	11	19	12	14	81	鉄鋼兵	ペナルティエリアブロック
148	RE	アリ・シッソコ	リヨン	DF	13	10	11	15	17	16	82	テイクオーバーラン	オーバーラップ
149	SP	クリス	リヨン	DF	9	19	12	18	11	13	82	バイタルエリアの番人	バイタルエリアブロック
150	RE	アンソニー・レベイエール	リヨン	DF	10	15	12	15	15	14	81	ウィングパサー	サイドチャンスメイク
151	RE	エデルソン	リヨン		14	8	16	13	15	14	80	シャドーウェーブ	シャドーストライク
152	RE	キム・シェルストレーム	リヨン	MF	15	10	17	17	14	14	87	パワーハウス	フィールド支配
153	SP	ジャン・マクン	リヨン		13	13	14	13	15	20	88	仕掛けを促すパス	ショートパスワーク
154	RE	ミシェウ・バストス	リヨン		15	11	15	14	17	14	86	広角の狙い	ワイドシュート重視
155	RE	ミラレム・ピアニッチ	リヨン	MF	15	9	16	13	15	16	84	ターニングパス	ダイレクトパスワーク
156	SP	ジェレミー・トゥララン	リヨン	MF	13	14	15	14	14	18	88	カバースティール	カバーリング
157	RE	セザル・デルガド	リヨン	FW	16	5	14	14	17	13	79	破天荒なサイド突破	ウインガードリブル
158	RE	バフェタンビ・ゴミス	リヨン	FW	16	6	13	16	17	15	83	刹那の開眼	降臨
159	RE	シドニー・ゴヴ	リヨン	FW	14	9	15	13	17	16	84	ワイドチェイサー	チェイシング
160	SP	[illegible]	リヨン	FW	17	7	17	13	18	16	88	密集のスナイパー	ゴールハンティング

No.	カテゴリ	選手名	所属クラブ	Po.	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	To.	スキル	チームスタイル
161	RE	ヨルク・ブット	バイエルン	GK	11	17	15	17	10	10	80	不屈の攻撃参加	ＧＫ攻撃参加
162	RE	ホルガー・バドシュトゥバー	バイエルン	DF	11	16	15	16	13	13	84	ビルドアップサポート	トライアングルパスワーク
163	SP	マルティン・デミチェリス	バイエルン	[illegible]	10	18	14	16	13	16	87	百戦錬磨のディフェンス	バイタルエリアブロック
164	SP	フィリップ・ラーム	バイエルン	DF	14	12	16	11	18	17	88	加速のダウンザライン	ダウンザライン
165	RE	ダニエル・プラニッチ	バイエルン	[illegible]	13	11	15	13	15	14	81	意表を突くロングクロス	ロングパス重視
166	RE	ダニエル・バン・ブイテン	バイエルン	DF	9	17	11	19	9	12	77	対空砲台	アンチハイタワー
167	RE	ハミト・アルティントップ	バイエルン	[illegible]	15	8	13	17	16	15	84	決死のドリブル	パワードリブル突破
168	SP	フランク・リベリー	バイエルン	[illegible]	18	6	19	15	18	15	91	変幻自在の進撃	ファンタジーア
169	SP	アリエン・ロッベン	バイエルン	[illegible]	17	7	16	14	20	13	87	影をも踏ませぬドリブル	バイタルエリアドリブル
170	SP	バスティアン・シュバインシュタイガー	バイエルン	[illegible]	16	10	16	16	16	16	90	オフロードパス	パワーボールキープ
171	RE	アナトリー・ティモシュク	バイエルン	[illegible]	10	15	13	17	11	15	81	中盤の防波堤	ディフェンシブセントラル
172	SP	マルク・ファン・ボメル	バイエルン	[illegible]	13	13	16	17	12	17	88	崇高なるプロ意識	ムードメイキング
173	SP	マリオ・ゴメス	バイエルン	FW	17	5	16	17	16	14	85	球際のアーティスト	ダイレクトシュート重視
174	SP	ミロスラフ・クローゼ	バイエルン	FW	18	6	15	17	15	13	84	ゴールの誘導者	チャンスメイク
175	SP	トマス・ミュラー	バイエルン	FW	17	9	15	14	16	14	85	自在のシャドーアタック	シャドーストライク
176	SP	イビチャ・オリッチ	バイエルン	FW	16	9	15	14	19	17	90	シャドーコントローラー	セカンドポスト
177	RE	ディエゴ・ベナーリオ	ボルフスブルク	GK	7	18	11	17	15	10	78	マインドウォール	シュートセービング
178	RE	アンドレア・バルザーリ	ボルフスブルク	DF	9	17	11	17	12	13	79	デッドリーチャージ	マンツーマンディフェンス
179	RE	リカルド・コスタ	ボルフスブルク	[illegible]	8	16	10	16	15	12	77	バイタルエリアの障壁	リトリート
180	RE	アレクサンダー・マトルンク	ボルフスブルク	DF	7	16	10	19	11	14	77	ポストブレイカー	アンチポストプレイヤー
181	RE	ペテル・ペカリク	ボルフスブルク	DF	11	10	13	12	16	16	78	クライシスラン	ディフェンスダイナモ
182	RE	サシャ・リーター	ボルフスブルク	DF	13	13	12	12	16	17	83	リアウィング	ディフェンシブサイド
183	SP	マルセル・シェーファー	ボルフスブルク	DF	13	11	15	13	15	18	85	危険なアーリークロス	アーリークロス重視
184	SP	クリスティアン・ゲントナー	ボルフスブルク	[illegible]	13	10	14	15	14	17	83	ダイナミックプレス	ハードプレッシング
185	RE	マコト・ハセベ	ボルフスブルク	[illegible]	12	12	15	13	15	18	85	エターナルラン	オフェンスダイナモ
186	RE	ジョズエ	ボルフスブルク	[illegible]	10	15	14	10	14	19	82	中盤のオーガナイザー	バランサーポジショニング
187	RE	トーマス・カーレンベルク	ボルフスブルク	[illegible]	14	8	17	11	14	11	75	ロングスルーパス	ロングスルーパス重視
188	RE	ズベズダン・ミシモビッチ	ボルフスブルク	[illegible]	16	8	17	15	14	13	83	トリックパス	スルーパス重視
189	RE	カリム・ジアニ	ボルフスブルク	[illegible]	14	9	16	11	17	13	80	高速ドリブル	ドリブル突破
190	SP	エディン・ジェコ	ボルフスブルク	FW	18	6	16	18	14	14	86	エアロストライク	ダイレクトシュート重視
191	SP	グラフィッチ	ボルフスブルク	FW	18	5	16	17	17	13	86	ラージコンパス	キープレイヤーアタック
192	SP	オバフェミ・マルティンス	ボルフスブルク	FW	16	7	13	14	20	12	82	シューティングスター	ロングカウンター
193	SP	セルヒオ・ロメロ	AZ	GK	9	18	12	17	12	11	79	野性的なセービング	シュートセービング
194	RE	ケウ・ヤリエンス	AZ	DF	13	11	13	12	16	15	80	ダウンザライン	ダウンザライン
195	RE	ニクラス・モイサンデル	AZ	DF	11	16	14	14	14	14	83	後方の司令塔	ロングパス重視
196	RE	エクトル・モレーノ	AZ	DF	10	17	13	16	14	12	82	後方からのプレッシング	バイタルエリアプレス
197	RE	セバスティアン・ポコニョーリ	AZ	[illegible]	12	12	12	13	16	17	82	不屈の闘志	ファイティングスピリッツ
198	RE	ジル・スウェルツ	AZ	DF	12	11	13	12	14	16	78	ライン際の覇者	サイドエリア支配
199	RE	ラスムス・エルム	AZ	[illegible]	15	8	15	15	14	15	82	ピンポイントロングスロー	ロングスローイング
200	RE	ブレット・ホルマン	AZ	[illegible]	13	10	14	12	16	16	81	アンチビルド	プレッシング
201	RE	マールテン・マルテンス	AZ	[illegible]	13	10	16	14	16	14	83	天性のチャンスメイカー	チャンスメイク
202	SP	ダビド・メンデス	AZ	[illegible]	10	13	14	15	15	18	85	中盤の仕事師	ディフェンスサポート
203	RE	シモン・ポウルセン	AZ	[illegible]	11	11	12	13	13	17	77	広大なクロスレンジ	アーリークロス重視
204	SP	ステイン・スハールス	AZ	[illegible]	11	12	15	14	13	17	82	ピッチの戦術家	フォアザチーム
205	RE	ポントゥス・ウェルンブローム	AZ	[illegible]	14	8	14	15	13	12	76	豪胆な敵陣突破	パワードリブル突破
206	RE	ムサ・デンベレ	AZ	FW	16	6	18	15	17	12	84	無双のドリブル突破	ドリブル突破
207	SP	ムニール・エル・ハムダウィ	AZ	FW	18	6	16	17	16	13	86	高速爆撃機	ゴールハンティング
208	RE	イエレマイン・レンス	AZ	FW	15	8	13	14	16	12	78	ワイドポスト	ワイドポスト
209	RE	マルコ・ストラーリ	ミラン	GK	7	17	9	16	11	9	69	ネバーマインド	ディフェンススピリッツ
210	RE	イグナツィオ・アバテ	ミラン	DF	13	9	14	13	16	14	79	右サイドの稲妻	ウインガードリブル
211	RE	マレク・ヤンクロフスキ	ミラン	DF	13	13	14	16	15	14	85	熟練のオーバーラップ	オーバーラップ
212	RE	カハ・カラーゼ	ミラン	DF	9	18	13	18	11	15	84	ハードプレッシング	ハードプレッシング
213	SP	アレッサンドロ・ネスタ	ミラン	[illegible]	10	20	12	17	14	15	88	仲間に伝える闘志	ファイティングスピリッツ
214	RE	チアゴ・シウバ	ミラン	DF	9	18	10	18	15	15	85	ポストブレイカー	アンチポストプレイヤー
215	SP	ジャンルカ・ザンブロッタ	ミラン	DF	13	14	14	15	15	16	87	ライン際の番人	サイドエリアブロック
216	SP	マッシモ・アンブロジーニ	ミラン	[illegible]	12	14	14	15	13	17	85	阿吽のパスルート	トライアングルパスワーク
217	RE	マシュー・フラミニ	ミラン	[illegible]	10	15	13	15	15	18	86	猛追者	ハードマーク
218	SP	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	ミラン	[illegible]	10	15	12	16	13	18	84	失地回復	ワイドカバーリング
219	SP	アンドレア・ピルロ	ミラン	[illegible]	16	10	19	10	12	15	82	阿吽のパスルート	トライアングルパスワーク
220	SP	クラレンス・セードルフ	ミラン	[illegible]	14	13	16	16	13	16	88	阿吽のパスルート	トライアングルパスワーク
221	RE	マルコ・ボリエッロ	ミラン	FW	18	7	15	17	14	12	83	至近距離での得点感覚	シュート重視
222	SP	フィリッポ・インザーギ	ミラン	FW	20	2	14	10	16	13	75	マンマミーア	降臨
223	SP	パト	ミラン	FW	18	5	18	13	19	14	87	ショットオンジエッジ	ワイドシュート重視
224	SP	ロナウジーニョ	ミラン	FW	17	3	20	15	15	14	84	独奏者	バイタルエリアドリブル
225	RE	ジュリオ・セルジオ	ローマ	GK	8	16	13	16	12	10	75	ゴールへの起点	ＧＫゲームメイク
226	RE	マルコ・アンドレオッリ	ローマ	DF	8	16	11	16	11	13	75	絶えない集中力	セーフティディフェンス
227	RE	ニコラス・ブルディッソ	ローマ	[illegible]	8	17	12	17	14	14	82	デッドリーチャージ	マンツーマンディフェンス
228	RE	マルコ・カッセッティ	ローマ	DF	12	13	12	15	15	15	82	サイドの刺客	サイドエリアブロック
229	RE	ファン	ローマ	[illegible]	9	18	12	17	14	13	83	ラインセキュリティ	リベロディフェンス
230	RE	フィリップ・メクセス	ローマ	DF	10	17	13	18	14	15	87	大胆不敵のディフェンス	フォアリベロディフェンス
231	RE	マルコ・モッタ	ローマ	[illegible]	11	14	11	13	16	17	82	右サイドのスペシャリスト	サイドエリア支配
232	SP	ヨン・アルネ・リーセ	ローマ	DF	11	14	12	18	16	15	86	パワースロー	ロングスローイング
233	RE	アレッシオ・チェルチ	ローマ	[illegible]	15	10	14	13	16	12	80	ワイドターゲット	ワイドシュート重視
234	SP	ダニエレ・デ・ロッシ	ローマ	[illegible]	12	15	15	17	15	19	93	奮起の砲弾	ファイティングスピリッツ
235	RE	シモーネ・ペロッタ	ローマ	[illegible]	13	12	14	16	13	17	85	ピンポイントプレス	プレッシング
236	SP	ダビド・ピサロ	ローマ	[illegible]	14	10	18	13	16	15	86	逆目のパスワーク	ショートパスワーク
237	RE	ロドリゴ・タッデイ	ローマ	[illegible]	13	9	15	12	15	16	80	ヒューマンダイナモ	オフェンスダイナモ
238	RE	ジェレミ・メネズ	ローマ	FW	14	8	15	15	16	15	83	連動を誘う動き	コンビネーションプレイ
239	SP	フランチェスコ・トッティ	ローマ	FW	19	6	19	17	14	14	89	創造するステップワーク	キープレイヤーアタック
240	SP	ミルコ・ブチニッチ	ローマ	FW	18	7	16	16	16	15	88	マルチストライカー	ペナルティエリア支配

No.	カテゴリ	選手名	所属クラブ	Po.	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	To.	スキル	チームスタイル
241	SP	ジュリオ・セーザル	インテル	GK	8	20	13	17	13	12	83	カウンターフィード	ＧＫファストフィード
242	SP	クリスティアン・キブ	インテル	DF	12	18	16	15	16	15	92	ミラーディフェンス	フォアリベロディフェンス
243	RE	イバン・コルドバ	インテル	DF	8	19	11	15	17	13	83	迂直のディフェンス	バイタルエリアプレス
244	SP	ルシオ	インテル	DF	11	18	12	19	12	16	88	ロングトレイン	ドリブリングビルド
245	SP	マイコン	インテル	DF	14	14	14	16	17	17	92	サイドラインの猛勇	サイドエリア支配
246	SP	ワルター・サムエル	インテル	DF	7	19	13	18	11	13	81	クレバーなマンツーマン	マンツーマンディフェンス
247	SP	ダビデ・サントン	インテル	[illegible]	12	12	14	14	16	15	83	ニューウィング	サイドアップダウン
248	SP	エステバン・カンビアッソ	インテル	[illegible]	11	16	15	15	13	19	89	リスクカッター	ワイドカバーリング
249	RE	スレイ・ムンタリ	インテル	[illegible]	13	11	15	15	16	18	88	強靭なボディバランス	パワーボールキープ
250	SP	ウェスレイ・スナイデル	インテル	[illegible]	16	8	18	15	16	15	88	プレースキックの魔術師	プレースキック重視(CK)
251	SP	デヤン・スタンコビッチ	インテル	[illegible]	15	10	17	16	15	17	90	ピンポイントプレス	プレッシング
252	RE	チアゴ・モッタ	インテル	[illegible]	11	13	15	17	12	15	83	突貫のランニング	アタッキングセントラル
253	SP	ハビエル・サネッティ	インテル	[illegible]	12	14	16	15	15	16	88	シャットダウン	ディフェンシブセントラル
254	RE	マリオ・バロテッリ	インテル	FW	17	6	17	17	16	13	86	衝撃の弾道	プレースキック重視(FK)
255	SP	サミュエル・エトー	インテル	FW	19	9	15	14	20	15	92	ワイルドチェイサー	チェイシング
256	SP	ディエゴ・ミリート	インテル	FW	19	7	16	14	14	15	85	勝負師	ゴールスピリッツ
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	GK	7	19	13	18	13	9	79	デュオスライサー	アンチコンビネーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	DF	10	16	13	15	15	14	83	コブラマーキング	ハードマーク
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	19	12	16	13	15	83	権謀術数	マリーシア
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	DF	11	18	10	19	14	17	89	ボールクラッシャー	パワーディフェンス
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	DF	13	12	13	16	15	15	84	サイドの刺客	サイドエリアブロック
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	DF	9	18	13	18	13	14	85	積極的なプッシュアップ	ラインコントロール
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13	10	16	15	14	16	84	獰猛なサイドプレス	サイドエリアプレス
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	16	6	19	15	14	14	84	ゴールの開拓者	バイタルエリア支配
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	13	15	17	14	17	88	中盤の支柱	バランサーポジショニング
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	15	7	18	8	16	14	78	シルクのようなボールタッチ	ボールキープ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	13	15	14	14	16	84	誘導するマッチアップ	ディレイディフェンス
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	15	13	15	13	17	83	ピッチの侠雄	ディフェンスダイナモ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	14	12	17	15	17	85	ハイプレッシャー	バイタルエリアプレス
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	FW	18	7	15	19	12	15	86	ツインタワー	ハイタワー
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	FW	18	6	19	13	14	14	84	点描のゴール	シュート重視
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	FW	17	8	14	18	14	15	86	ツインタワー	ハイタワー
273	RE	エウトン	FCポルト	GK	7	17	12	15	14	10	75	エアガーディアン	クロスセービング
274	SP	ブルーノ・アウベス	FCポルト	DF	9	17	13	19	13	15	86	不敗のフィジカルコンタクト	アンチハイタワー
275	RE	ホルヘ・フシーレ	FCポルト	DF	11	12	12	13	16	14	78	ピンポイントロングスロー	ロングスローイング
276	RE	アルバロ・ペレイラ	FCポルト	DF	13	10	13	15	15	15	81	加速からのクロス	フルバック重視
277	RE	ロランド	FCポルト	DF	8	17	12	18	12	13	80	エリア内の衛兵	ペナルティエリアブロック
278	RE	クリスティアン・サプナル	FCポルト	DF	10	13	13	15	14	13	78	サイドの職人	サイドアップダウン
279	RE	フェルナンド・ベルスキ	FCポルト	[illegible]	15	9	16	13	16	15	84	プレースキックの魔術師	プレースキック重視(CK)
280	RE	トマス・コスタ	FCポルト	[illegible]	12	10	14	13	13	16	78	バランスをとる動き	バランサーポジショニング
281	RE	フェルナンド	FCポルト	[illegible]	9	15	12	14	13	17	80	狩猟戦士	ハードプレッシング
282	SP	ラウール・メイレレス	FCポルト	[illegible]	14	11	15	13	14	18	85	奇襲のスナイパー	ミドルシュート重視
283	RE	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	FCポルト	FW	18	5	16	15	17	14	85	シャドーリターン	セカンドポスト
284	RE	エルネスト・ファリアス	FCポルト	FW	18	5	15	14	14	12	78	天性のゴールセンス	ゴールハンティング
285	RE	フッキ	FCポルト	FW	17	4	15	19	16	12	83	インクレディブル	パワードリブル突破
286	RE	マリアーノ・ゴンサレス	FCポルト	FW	15	8	15	13	17	13	81	即興のアーティスト	ショートカウンター
287	RE	クリスティアン・ロドリゲス	FCポルト	FW	16	8	16	12	18	16	86	ゴールの誘導者	チャンスメイク
288	RE	シルベストレ・バレラ	FCポルト	FW	16	5	14	15	17	12	79	超人的な身体能力	キープレイヤーアタック
289	RE	セルヒオ・アセンホ	アトレチコ	GK	8	17	10	16	13	11	75	万全のポジショニング	クロスセービング
290	RE	アントニオ・ロペス	アトレチコ	DF	12	12	14	12	16	17	83	危険なアーリークロス	アーリークロス重視
291	RE	アルバロ・ドミンゲス	アトレチコ	DF	10	15	13	14	13	12	77	クロスカッター	アンチハイタワー
292	RE	ファニート・グティエレス	アトレチコ	DF	8	18	12	16	14	14	82	防衛のストッピング	バイタルエリアプレス
293	RE	ルイス・ペレア	アトレチコ	[illegible]	10	16	9	14	19	15	83	デッドリーチャージ	マンツーマンディフェンス
294	RE	トマス・ウイファルシ	アトレチコ	DF	9	18	12	17	14	15	85	アンチカウンター	ディレイディフェンス
295	RE	ファン・バレラ	アトレチコ	DF	12	10	14	12	15	12	75	ライン際の覇者	サイトエリア支配
296	RE	イグナシオ・カマーチョ	アトレチコ	[illegible]	12	10	15	9	13	12	71	素早いビルドアップ	ダイレクトプレイ
297	RE	クレーベル・サンタナ	アトレチコ	[illegible]	12	11	14	17	12	13	79	鮮やかな切り返し	ボールキープ
298	RE	ホセ・マヌエル・フラード	アトレチコ	[illegible]	14	8	16	11	14	13	76	ハイスピードライン	ショートカウンター
299	RE	マキシ・ロドリゲス	アトレチコ	[illegible]	16	9	15	15	16	15	86	タレントリーダー	フォアザチーム
300	RE	パウロ・アスンソン	アトレチコ	[illegible]	10	15	12	12	15	18	82	中盤の錨	セーフティパスワーク
301	SP	シモン・サブロサ	アトレチコ	[illegible]	16	9	17	13	15	15	85	流れを変えるサイドチェンジ	アザーサイトアタック
302	SP	ディエゴ・フォルラン	アトレチコ	FW	18	6	15	15	16	15	85	ダブルアクション	コンビネーションプレイ
303	SP	セルヒオ・アグエロ	アトレチコ	FW	18	5	17	17	17	16	90	ダブルアクション	コンビネーションプレイ
304	RE	フロラン・シナマ・ポンゴル	アトレチコ	FW	16	7	15	14	17	13	82	フリックナイフ	シャドーストライク
305	SP	ビクトール・バルデス	バルセロナ	GK	8	18	12	16	15	12	81	危機を救う英断	リベロキーパー
306	SP	エリック・アビダル	バルセロナ	DF	12	15	12	17	16	17	89	威力絶大な攻撃参加	オーバーラップ
307	RE	ドミトロ・チグリンスキ	バルセロナ	[illegible]	8	17	12	18	13	13	81	パワーブレイカー	パワーディフェンス
308	SP	ダニエウ・アウベス	バルセロナ	DF	14	12	15	16	17	20	94	ロングスナイパー	ミドルシュート重視
309	RE	マクスウェル	バルセロナ	[illegible]	13	11	15	12	17	15	83	高速フリーランニング	サイドアップダウン
310	SP	ジェラール・ピケ	バルセロナ	DF	11	18	15	17	14	14	89	先手のボール奪取	フォアリベロディフェンス
311	SP	カルレス・プジョル	バルセロナ	DF	10	19	13	17	15	15	89	ラインセキュリティ	リベロディフェンス
312	RE	セルジ・ブスケッツ	バルセロナ	[illegible]	13	12	16	15	13	16	85	攻撃につなげるディフェンス	プレッシング
313	SP	アンドレス・イニエスタ	バルセロナ	[illegible]	17	10	19	12	17	17	92	ウイニングフィニッシュ	降臨
314	SP	セイドゥ・ケイタ	バルセロナ	[illegible]	14	13	15	15	15	16	88	急襲	アタッキングセントラル
315	SP	ヤヤ・トゥーレ	バルセロナ	[illegible]	12	14	15	17	14	15	87	創造の破壊者	アンチファンタジスタ
316	SP	シャビ	バルセロナ	[illegible]	16	11	19	13	14	18	91	スピニングトライアングル	トライアングルパスワーク
317	SP	ティエリ・アンリ	バルセロナ	FW	18	7	18	15	17	14	89	ムービングスナイパー	ムービングパスワーク
318	SP	ズラタン・イブラヒモビッチ	バルセロナ	FW	19	6	19	20	15	16	95	スカイウォーカー	ハイタワー
319	SP	リオネル・メッシ	バルセロナ	FW	19	7	20	15	20	15	96	ブレイクゾーン	バイタルエリア支配
[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	FW	16	9	16	13	17	14	85	危険なシャドーストライカー	シャドーストライク

新たなデッキで戦国の世を闘い抜け！

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

©SEGA

今回は、即戦力のサンプルデッキをドーンと紹介。これをそのまま使用してみるもよし、自分なりにアレンジするもよし、いろいろと参考にしてほしい。

Text：age、3ch

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

サンプルデッキから基本のデッキパターンを知ろう

稼働から一カ月以上が経ち、徐々にカードがそろってきたものの、デッキはどんな形がいいのか？これで悩んでいるプレイヤーも多い時期ではないだろうか。そこで、今回は即戦力になるサンプルデッキの紹介とともに、カードの詳細確認や収集に役立つ今バージョンの全カードリストを公開するぞ！

サンプルデッキ紹介では『戦国大戦』を代表する各武家の大名たちを使ったものから、ちょっと変わった二つの武家を併せたものまで全9種類を紹介。デッキの使用感から注意点、デッキアレンジまで掲載していく。

もちろん、これが絶対の形ではないものの、各々が十分力を持ったデッキになっているので、今回のサンプルデッキを参考にしつつ、自分なりのアレンジや、対策などを考えるなどして、自分のプレイスタイルにあったデッキを見つけていってほしい。

また、今回紹介しているデッキは、その半数が槍足軽を三枚以上、最低でも二枚は槍足軽を組み込んだパターンになっている。現環境では、騎馬隊の突撃の威力が高く、圧倒的なせん滅力の超絶強化計略持ちも騎馬隊に多い。そのため、抑止力としての槍足軽を多めにし、常に突撃を防げる状態を作るのをおススメする。

なお、槍足軽二枚以上で立ち回る場合は、前号に記載した槍足軽の解説もぜひ参考にしてほしい。混戦時なども、それぞれの間隔を若干空け縦に並べ、自身の前方に発生する「無敵槍」部分を消されないように動かし槍撃ダメージを確保しつつ、常に敵騎馬隊の突撃を防いでいきたい。後方に配置した槍足軽を細かく後ろに下げながら注意して操作していこう。

強力な計略を活かすためには、そのデッキ編成も計略に合った内容にすることが重要だ。

槍足軽を軸に戦線を上げれば、相手の突撃を防ぎつつ、こちらの騎馬隊で突撃を決めることもできるだろう。

サンプルデッキ紹介

主要武家の大名たちを使ったデッキに加え、各武家の特徴的なデッキを紹介するぞ！

鉄砲隊の高火力を生かせ！ 天下布武デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
織田007	【SR】織田信長	3	鉄砲隊	9	10	天下布武(6)
織田025	【SR】羽柴秀吉	1.5	槍足軽	4	9	一夜城(4)
織田014	【R】佐久間信盛	1.5	鉄砲隊	5	6	退き佐久間(3)
織田035	【C】溝口秀勝	1	弓足軽	3	5	正兵の構え(4)
織田041	【C】山内一豊	1	槍足軽	3	3	不屈の構え(4)

武力と統率力が上がる強力な大名采配を使う【SR】織田信長を中軸としたデッキ。基本的な立ち回りは、士気が溜まり次第「天下布武」を使い、積極的に戦線を上げ、敵をせん滅しつつ大筒の奪取を狙う。統率力も上がるので、大筒が奪いやすいのが特徴だ。

開幕は、【SR】羽柴秀吉の伏兵と鉄砲隊の集中攻撃で敵を撃破。相手の槍足軽が多いデッキなら、鉄砲隊でそれらを倒しつつ、開幕から大筒を占拠し、特技「制圧」を持つ信長で先手を取っていこう。「天下布武」が使用できるまで無理は禁物だ。

なお、相手にせん滅されそうなときや、こちらが「天下布武」を使う前に相手が大型計略を使ってきたときは、【R】佐久間信盛の計略「退き佐久間」で城に戻るのが有効。自軍のせん滅を避け、さらに相手に士気を無駄使いさせることもできるぞ。

終盤では、家宝や計略でサポートし、特技「攻城」を持つ【SR】羽柴秀吉を虎口にねじ込む戦術が強力。最後の最後までチャンスが作れるデッキなのだ。

このデッキを変えるには!?

全体の武力がやや低めなので、それをカバーするため【SR】羽柴秀吉を【C】塙直政変えてもいい。また、1コストを計略とスペックに優れた、【SR】まつにして槍足軽を増やすのもアリ。

戦国はみだし版

槍足軽一枚以下のデッキは難しいの？:現状、槍足軽一枚以下のデッキはあまりオススメできない。騎馬隊の突撃は武力差があっても十分に強力なので、それを止められないと、いくらほかの兵種で強力な武将がいてもそこから突き崩されてしまうことが多いのだ。槍足軽は前線で戦うために撤退も多いので、ゲームに慣れるまでは可能な限りデッキに二枚以上の槍足軽を組み込むことをおススメする。

遠距離射撃で撃ち抜け！ イスパニアデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
織田 022	【R】丹羽長秀	2.5	鉄砲隊	8	8	イスパニア方陣(6)
織田 037	【C】村井長頼	1.5	鉄砲隊	4	6	弾丸補給(4)
織田 014	【R】佐久間信盛	1.5	鉄砲隊	5	6	退き佐久間(3)
織田 024	【R】羽柴秀長	1.5	槍足軽	3	8	山津波の計(7)
織田 041	【C】山内一豊	1	槍足軽	3	3	不屈の構え(4)

鉄砲隊の射程を伸ばす【R】丹羽長秀の「イスパニア方陣」を中軸にしたデッキ。自陣～中盤ラインを維持しつつ、イスパニア方陣で大筒を奪取に来た相手を射撃で各個撃破、大筒占拠維持を狙う。

開幕は防柵を城前などに配置しつつ、鉄砲隊でけん制、敵の撃破を狙っていく。時にはステージによって柵の位置を変えるのも有効だ。「イスパニア方陣」が使えるようになってからが本番なので序盤の無理は厳禁。「イスパニア方陣」を使い、大筒に居座ることができれば、城から出てきた相手を撃ち倒しつつ、制圧の特技で大筒を素早く発射可能。士気に余裕があるなら、「イスパニア方陣」で大筒の上に居座りつつ、「弾丸補給」を駆使して戦闘を継続してもいい。

また、裏の選択肢として、【R】羽柴秀長の山津波も優秀なので、敵が固まっていたら即狙っていこう。

鉄砲隊の攻撃を集中させて各個撃破せよ！ 壁となる槍足軽を倒せば、こちらの槍足軽で敵騎馬隊の動きを押さえやすくなる。遠距離の射撃では照準が黄色くなるまでしっかり狙おう。

このデッキを変えるには!?

【R】羽柴秀長は少々武力が低いので、伏兵で序盤をしのぐために、【SR】羽柴秀吉に変更してもいいだろう。また、【UC】梁田政綱の采配を重ねがけする形も優秀だぞ。

お館様の力をフル活用！ 風林火山デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
武田 021	【SR】武田信玄	3.5	騎馬隊	10	11	風林火山(9)
武田 034	【UC】保科正俊	2	槍足軽	8	4	槍弾正(4)
武田 009	【C】小幡昌盛	1.5	槍足軽	6	3	不屈の構え(4)
武田 016	【C】駒井高白斎	1	槍足軽	2	6	覚悟の構え(3)

士気9という、超大型の計略である「風林火山」を使う【SR】武田信玄を使ったデッキ。その計略での大筒の奪取、敵のせん滅を狙う。

しかし、必要士気が多い計略ゆえ、それを使えない場面での戦いが重要になってくる。開幕は、あえて大筒を取り、相手にそれを奪わせカウントを進めさせ、終盤に信玄の高統率力を活かして取り返す、といった流れが効果的。相手が計略を使えるようになる前に大筒を発射してしまうのが理想だ。

そして「風林火山」に必要な士気がたまったら、戦線を上げてある程度ダメージを受けたところで計略を発動しよう。また、家宝で「味方全体の武力アップ」効果があるものを使用すれば、士気が9未満でも、奥義＋【UC】保科正俊の「槍弾正」を使用することで、敵を撃破することも可能。切り札として覚えておこう。

序盤は槍足軽を乱戦させて突撃を狙いつつ敵の足並みを乱していく。お互いに消耗したところで、高統率力の信玄で大筒上の敵を弾き、大筒占拠で先手を狙っていこう。

このデッキを変えるには!?

騎兵の操作に自信があるなら、1.5コストを【C】里美などにしてもいい。序盤を凌ぐために、統率力が高く、伏兵の特技を持つ【C】矢沢頼綱を投入するのも有効だろう。

デッキバランスはピカイチ！ 武田ノンレアデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
武田 005	【UC】一条信龍	2	騎馬隊	7	8	方陣(5)
武田 034	【UC】保科正俊	2	槍足軽	8	4	槍弾正(4)
武田 006	【UC】出浦守清	1.5	槍足軽	6	1	忍法雲隠れ(2)
武田 009	【C】小幡昌盛	1.5	槍足軽	6	3	不屈の構え(4)
武田 036	【C】諸角虎定	1	弓足軽	3	4	正兵の構え(4)

武田家の優秀なコモン、アンコモンで編成されたデッキで、バランスのよさと基本武力の高さがウリ。その武力の高さを活かし、【UC】一条信龍の「方陣」を軸に敵部隊の撃破を狙っていく。

しかし、基本武力が高いとはいえ、全軍同士のぶつかり合いでは「方陣」のみだと対応が難しい場面もある。そういった場合は【UC】保科正俊の計略「槍弾正」も併せて使っていこう。勝負所では士気を惜しまず使っていくことも重要だぞ。

また、特技「忍」を持つ【UC】出浦守清は、攻城要員として便利。出浦が二回攻城すれば、大筒一回分より大きな城ダメージを与えられる。相手が全軍で大筒に向かってきたときは、端から上がって攻城を狙おう。残りの部隊で敵に応戦し、結果的に大筒を決められても、出浦が二回攻城すればリードできるのだ。

相手を大筒方面に釘付けにしつつ、出浦で攻城を狙おう。それに相手がつられて分散したら、そのまま「方陣＋槍弾正」で大筒を占拠し、余力があれば直接攻城を狙うのも有効だ！

このデッキを変えるには!?

もう一手欲しいなら、【C】小幡昌盛を「火牛の計」を持つ【UC】小畠虎盛に変えてみよう。また、序盤を優位にすすめるために、伏兵特技を持つ【C】駒井高白斎の採用もアリだ。

【SR】織田信長と闘う:シンプルな力押しに関しては非常い強力な【SR】織田信長デッキ。ただし機動力が低めな点が弱点。大筒前で闘いつつ城を守り、十分に引きつけたところで、一部隊を相手の横を抜けて直接攻城を狙う戦術が有効だ。さらに特技「忍」を持つ武将なら攻城付近まで相手が気付かないので効果抜群。このデッキに限らず、相手のデッキの弱点を見極め有効な試合展開を考えていこう。

すべては毘天のために！ 毘天の化身デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
上杉007	【SR】上杉謙信	4	騎馬隊	12	5	毘天の化身(6)
上杉004	【UC】伊勢姫	1	弓足軽	1	4	悲恋の結末(3)
上杉025	【UC】高梨秀政	1	槍足軽	3	2	正兵の構え(4)
上杉026	【C】高梨政頼	1	槍足軽	2	6	覚悟の構え(3)
上杉022	【C】新発田長敦	1	足軽	3	5	荷車駆け(3)

【SR】上杉謙信を中心にしたワントップ型デッキ。そのほかのカードも謙信のサポートを優先に選択した。

戦い方は謙信の高武力を生かし、常に突撃を狙っていくのが基本になる。そのため、相手に槍足軽が居る場合は、迎撃を受けないよう1コスト部隊で乱戦し、敵の槍を消すことが重要だ。ここで活躍するのが【C】新発田長敦。足軽ならではの高い兵力とスペックを武器に壁になり突撃をサポートしていこう。

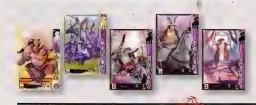
そして、このデッキのカギとなるのが、謙信の計略「毘天の化身」。自身を大幅に強化する強力な計略だが、単体での効果時間は決して長くは無い。むやみに乱戦するのではなく突撃を狙い効率よく敵部隊をせん滅していこう。また、【UC】伊勢姫の計略「悲恋の結末」を使用すれば、統率力が上がり謙信の計略時間も伸びるので、非常に強力なコンボ計略が成立する。

【UC】伊勢姫の「悲恋の結末」からの「毘天の化身」コンボは部隊のせん滅はもちろん、高くなった統率力と速度上昇で虎口攻めも狙いやすくなるぞ！

このデッキを変えるには!?

槍足軽を計略メインで変更するものアリ。相手の計略の使用を禁止する【UC】絶姫。【C】山吉豊吉の回復計略で、兵力の減った謙信をサポートしていくのもいいだろう。

最大士気からの大型コンボが強力！ 果てなき遊び場デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
SS007	【SS】今川義元	2	槍足軽	7	8	果てなき遊び場(7)
今川034	【SR】松平元康	2	弓足軽	6	8	忍従の陣(6)
今川026	【UC】関口氏広	1.5	槍足軽	5	7	誘導の術(3)
今川004	【UC】天野景貫	1.5	騎馬隊	6	3	正兵の構え(4)
今川024	【UC】定恵院	1	弓足軽	2	4	力萎えの術(5)

【SS】今川義元と、【SR】松平元康を使用した大型コンボ計略デッキ。

序盤はいかに士気を使わず闘うかが重要だ。二部隊の弓足軽を生かし、遠距離からの各個撃破をねらうなどで相手にプレッシャーを与えていこう。

そして士気が最大値付近まで溜まったら、まず【SR】松平元康の「忍従の陣」を使用し武力を徐々に上げ相手の城を目指し攻め込む。敵の城付近までたどり着いたら、【SS】今川義元の「果てなき遊び場」を使用。範囲内の今川家の武将の武力が上がり兵力も回復するので、大量の城ダメージを狙えるぞ！

終盤は、コンボで開いたゲージ差を守っていくのが鉄板。「果てなき遊び場」を使い守るのも有効だが、状況によって【UC】定恵院の「力萎えの術」や【UC】関口氏広の「誘導の術」などの妨害計略も使いやすい。

「忍従の陣」でラインを上げ、敵城前で「果てなき遊び場」を使うことができれば、相手もよほど強力な計略を使用しない限り防ぐのは困難だ！

このデッキを変えるには!?

2コス弓足軽を【SR】岡部元信にすることでコンボ力は下がるが安定した展開が可能。1.5槍足軽では「制圧」と、粘りが強力な計略「死闘の構え」をもつ【UC】松井宗信も魅力的だ。

6部隊そろえば怖いモノ無し！ 六角デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名（士気）
他023	【R】六角義賢	1.5	足軽	6	6	六角の陣(6)
他015	【UC】長野業盛	1.5	騎馬隊	5	5	不屈の構え(4)
他012	【C】十河一存	2	槍足軽	8	4	不屈の構え(4)
他002	【C】安宅冬康	1	槍足軽	3	3	長槍の構え(3)
他013	【C】鳥屋尾満栄	1	槍足軽	2	3	鶏卵の術(5)
他022	【C】吉田重政	1	弓足軽	3	2	痺矢弓術(4)

【R】六角義賢の「六角の陣」は範囲内に味方が6部隊存在しないと真価を発揮しない特殊な陣略。条件に制限がかかる代わりに、武力上昇がとても高いので、発動後のせん滅力は絶大だ。

まず、開幕は枚数の多さを利用してガンガン攻め込もう。相手が枚数の少ないデッキの場合は、こちらが盤面を広く使って攻め込むだけでも十分に脅威となる。逆に枚数が多いデッキの場合は総力戦になるので、「六角の陣」発動のタイミングに全部隊が生存しているよう注意しよう。発動後も、1部隊範囲外に出てしまったり撤退してしまうと、武力上昇値が下がってしまうので注意が必要だ。

他単でデッキを組めば「六角の陣」使用中にも、ほかの部隊の計略を使える機会が多いので状況に応じて計略を重ねていこう。

6枚そろった状態での「六角の陣」は絶大！　最後の一押しが欲しい時は、【C】鳥屋尾満栄の計略「鶏卵の術」で兵力を回復できる。しかしその後は、長時間計略が使用できなくなるので注意。

このデッキを変えるには!?

サポート計略を重視するなら、3コスト分を変更し、「力萎えの術」を持つ【UC】岩成友通と、枚数の多いデッキとの相性がいい計略「多勢の構え」を持つ【C】後藤賢豊を入れてみよう。

戦国はみだし版

今川家と統率力:今川家の武将は、奥義や家宝で統率力を上げるのも効果的。精鋭系の計略では、もともと長い効果時間が更に伸び、精兵への援軍なども高い効果を発揮してくれる。
計略によっては士気が最大まで溜まり、余ってしまいそうな時などはとりあえず、精鋭系計略を使い、効果時間内にその士気を溜めることも可能だ。

効果が長時間の計略を駆使せよ！ 直まつデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
今川 008	【R】井伊直盛	2	槍足軽	6	5	精鋭槍撃術(4)
今川 004	【UC】天野景貫	1.5	騎馬隊	6	3	正兵の構え(4)
織田 034	【SR】まつ	1	槍足軽	2	4	賢妻の手直し(3)
織田 013	【C】坂井政尚	2	槍足軽	8	5	覚悟の構え(3)
織田 006	【C】織田信包	1.5	鉄砲隊	5	7	方陣(5)

計略の効果時間が非常に長く、槍撃のダメージも上がる計略「精鋭槍撃術」を持つ【R】井伊直盛を軸に、ほかの計略とのコンボで敵部隊の撃破を狙うデッキ。

計略を使うタイミングは大きくわけて二つ。序盤、リードできそうなときは即、直盛の計略を使って大筒を奪取しよう。効果時間が長いので、ここで計略を使用しても、そのまま次のぶつかり合いで方陣などと併せて使用できるはずだ。同様に士気が9溜まった状態で、ほかの計略と併せて使用しても、次の戦闘で「精鋭槍撃術」計略効果が残ったまま、もう一度計略コンボを使用できるのだ。家宝効果で統率が上がるものを装備させれば更に安定する。

もう一つは、直盛の計略に【SR】まつの計略を重ねた「直マツコンボ」。特に単体強化を軸としたデッキと闘う場合に効果を発揮するぞ。

騎馬隊の超絶強化に対してはかなり安定した力を発揮してくれる直盛とまつの計略コンボ。相手のデッキに合わせて「精鋭槍撃術」にプラスする計略を選んでいこう。

このデッキを変えるには!?

序盤をしのぐため、騎馬隊を伏兵持ちの【C】葛山氏元にしてもいい。また、騎馬隊を外して鉄砲隊を入れ「方陣」の火力を上げるのもアリ。制圧を持つ【UC】金森長近がオススメだ。

強力な妨害陣形で相手をせん滅せよ！ 大蛇の睥睨デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
他 010	【R】斎藤義龍	2.5	弓足軽	9	6	大蛇の睥睨(5)
他 015	【UC】長野業盛	1.5	騎馬隊	5	5	不屈の構え(4)
他 002	【C】安宅冬康	1	槍足軽	3	3	長槍の構え(3)
織田 025	【SR】羽柴秀吉	1.5	槍足軽	4	9	一夜城(4)
織田 040	【UC】梁田政綱	1.5	槍足軽	5	6	前線への采配(4)

強力な妨害陣略を持ち、スペックにも優れた高武力の弓足軽【R】斎藤義龍を主軸とし、他単だと選択できなかった使い勝手のいい采配系の計略と槍足軽を織田家からピックアップした、お互いの弱点を補った2色デッキ。

【R】斎藤義龍の計略「大蛇の睥睨」は範囲内の敵の武力を下げる前方に三角形の陣形。その効果は高く、更に自身の高武力もあり、相手が槍足軽主体のデッキならば、この陣形だけで大打撃を与えることができるぞ。効果範囲の三角形を囲むように部隊を配置し、逃げようとする敵部隊を押し戻していけば更に効果的だ。

また、大筒の前方に壁を出現させる【SR】羽柴秀吉の「一夜城」と高武力弓足軽の組み合わせは、大筒の攻防で無類の強さを見せるのでこちらも使いやすい。

写真のような配置を作れればこっちのもの！【R】斎藤義龍の効果範囲は自身が大筒上にいても敵の城門前まで届く！ さらに【UC】梁田政綱の「前線への采配」で武力を上げれば完璧だ！

このデッキを変えるには!?

1.5槍足軽枠を好みで変えてみよう。少々相性が悪い足の速いデッキに対応するために【C】織田信勝を入れたり、【UC】安藤守就の「占領作戦」で義龍を強化するのもおススメだ。

Ver.1 全武将カードリストを公開

戦国数奇を含めたカードリストをまとめて公開!
カード収集やデッキ作りになどに役立ててほしい。

ここでは、Ver.1の全武将カード一覧を公開。それぞれの武将のコストやスペック、特技に計略内容を一通り掲載しておくので、デッキを作るときに役立ててほしい。これを使い、いまだ持っておらず、デッキに使えそうなパーツを探してみるのもいいだろう。

ちなみに、初公開となる戦国数奇の武将一覧には、同名の武将が多数存在する。これらは、同じなのは名前だけで、計略や兵種など通常の武将カードとは違った内容になっているので、注目してほしい。また、同名の武将は同じデッキに組み込むことはできないので注意が必要だ。

なお、陣形、舞踊、チャージ計略など各種計略の効果説明で共通して使われている内容は、右に記載しているのでこちらを参照してほしい。

【チャージ発動】
カードを押さえるとチャージが始まり、放すと発動する。

【陣形】
発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない。

【舞踊】
自身が撤退するまで効果が続く。

◆スターターパック

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
戦国大名001	UC	織田家	織田信長	おだのぶなが	2.5	鉄砲隊	8	8	—	一斉射撃	3	統率時間	射撃時の攻撃回数が増える。	春乃壱
戦国大名002	UC	武田家	武田信玄	たけだしんげん	2.5	騎馬隊	8	8	—	采配	5	統率時間	味方の武力が上がる。	JUNNY
戦国大名003	UC	上杉家	上杉謙信	うえすぎけんしん	2.5	騎馬隊	8	8	—	轟駆け	4	統率時間	突撃ダメージが上がる。	杉浦善夫

◆織田家

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
織田001	UC	織田家	安藤守就	あんどうもりなり	1.5	槍足軽	5	5	制 伏	占領作戦	4	統率時間	範囲内の最も武力の高い味方が、静止していると武力が徐々に上がるようになる。	hippo
織田002	R	織田家	池田恒興	いけだつねおき	2	鉄砲隊	8	2	気	超弩級射撃	6	統率時間	武力が上がり、射撃アクションが以下に変化する。【チャージ発動】チャージ時間が長いほど射撃時の攻撃回数が増える。	風間雷太
織田003	R	織田家	稲葉一鉄	いなばいってつ	2	弓足軽	8	3	制 柵	頑固一鉄	4	統率時間	武力と統率力が上がるが、移動できなくなる。	HACCAN
織田004	UC	織田家	氏家卜全	うじいえぼくぜん	1.5	騎馬隊	4	5	—	美濃の援兵	3	一瞬	範囲内の最も武力の高い味方の兵力が回復する。その効果は統率力が高いほど大きい。	山本章史
織田005	C	織田家	織田信勝	おだのぶかつ	1.5	鉄砲隊	5	2	—	呪縛の術	7	統率時間	敵の移動速度を下げる。	黒葉.K
織田006	C	織田家	織田信包	おだのぶかね	1.5	鉄砲隊	5	7	—	方陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	小山宗祐
織田007	SR	織田家	織田信長	おだのぶなが	3	鉄砲隊	9	10	制 魅	天下布武	6	統率時間	織田家の味方の武力と統率力が上がる。	春乃壱
織田008	UC	織田家	お鍋の方	おなべのかた	1	弓足軽	1	2	魅	癒しの陣	4	統率長時間	【陣形】味方の兵力が徐々に回復する。	BUNBUN
織田009	UC	織田家	金森長近	かなもりながちか	1.5	鉄砲隊	6	4	制	母衣武者の構え	3	統率時間	武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	芳住和之
織田010	C	織田家	河尻秀隆	かわじりひでたか	1.5	騎馬隊	5	4	—	母衣武者の構え	3	統率時間	武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	木下勇樹
織田011	SR	織田家	帰蝶	きちょう	1.5	鉄砲隊	4	5	柵 魅	胡蝶の毒	4	統率時間	【陣形】敵の兵力を徐々に下げる。	山中虎鉄

織田012	R	織田家	吉乃	きつの	1	弓足軽	2	3	魅	遠射ち舞踊	4	撤退するまで	【舞踊】味方の鉄砲の射程距離が伸びる。	碧風羽
織田013	C	織田家	坂井政尚	さかいまさひさ	2	槍足軽	8	5	—	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	春乃壱
織田014	R	織田家	佐久間信盛	さくまのぶもり	1.5	鉄砲隊	5	6	—	退き佐久間	3	一瞬	織田家の味方を自城に一瞬で移動させる。	Daisuke Izuka
織田015	UC	織田家	佐久間盛政	さくまもりまさ	2	騎馬隊	7	5	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	加那屋大志
織田016	R	織田家	佐々成政	さっさなりまさ	2	鉄砲隊	7	7	—	母衣衆の采配	5	統率時間	織田家の味方の武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	小山宗祐
織田017	SR	織田家	柴田勝家	しばたかついえ	3	槍足軽	9	8	城	掛かれ柴田	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がるが、自身が強制的に敵城方向へ前進してしまう。	一徳
織田018	SR	織田家	滝川一益	たきがわかずます	2.5	鉄砲隊	8	6	忍	撹乱貫通射撃	4	統率時間	武力と射程距離が上がり、敵を貫通して射撃できるようになる。さらに、射撃が命中すると敵の統率力が一定時間下がるようになる。	小山宗祐
織田019	C	織田家	滝川益氏	たきがわますうじ	1.5	鉄砲隊	6	5	—	撹乱射撃	3	統率時間	武力が上がり、射撃が命中すると敵の統率力が一定時間下がるようになる。	池田宗隆
織田020	C	織田家	沢彦宗恩	たくげんそうおん	1	足軽	2	6	—	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	二見敬之
織田021	UC	織田家	土田御前	どたごぜん	1	弓足軽	1	5	魅	力萎えの術	5	統率時間	敵の武力を下げる。	Wolfina
織田022	R	織田家	丹羽長秀	にわながひで	2.5	鉄砲隊	8	8	制 柵	イスパニア方陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がり、鉄砲隊であれば射程距離が伸びる。	黒葉.K
織田023	R	織田家	ねね	ねね	1	弓足軽	1	5	柵 魅	お尻ぺんぺん!	4	統率時間	範囲内の最も統率力の高い武将コスト1.5の味方の統率力と移動速度が上がる。	西村キヌ
織田024	R	織田家	羽柴秀長	はしばひでなが	1.5	槍足軽	3	8	柵 魅	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	萩谷薫
織田025	SR	織田家	羽柴秀吉	はしばひでよし	1.5	槍足軽	4	9	城 伏	一夜城	4	大筒の発射まで	大筒の前方に、壁を出現させる。	萩谷薫
織田026	UC	織田家	橋本一巴	はしもといっぱ	1.5	鉄砲隊	6	3	—	貫通射撃	3	統率時間	武力と射程距離が上がり、敵を貫通して射撃できるようになる。	Ryo-ta.H
織田027	R	織田家	蜂須賀小六	はちすかころく	2	鉄砲隊	6	9	制 伏	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	山中虎鉄
織田028	UC	織田家	林秀貞	はやしひでさだ	1.5	弓足軽	4	4	—	気まぐれな命令	4	統率時間	戦場にいる最も武力の高い味方の武力と統率力がランダムで上がる。	風間雷太
織田029	C	織田家	塙直政	ばんなおまさ	1.5	槍足軽	6	3	制	母衣武者の構え	3	統率時間	武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	Ryo-ta.H
織田030	UC	織田家	伴長信	ばんながのぶ	1.5	弓足軽	6	1	忍	忍法雲隠れ	2	一瞬	一瞬で自城に移動する。	塚本陽子
織田031	R	織田家	平手政秀	ひらてまさひで	1.5	槍足軽	3	9	—	切腹	4	一瞬	撤退している味方の武将コストの最大値が大きいほど、自軍の士気が上がる。発動後、自身は撤退する。	内田章夫
織田032	UC	織田家	堀秀政	ほりひでまさ	2	鉄砲隊	7	9	柵 魅	一斉射撃	3	統率時間	射撃時の攻撃回数が増える。	倉花千夏
織田033	SR	織田家	前田利家	まえだとしいえ	2.5	槍足軽	9	3	気	又左無双槍	6	統率時間	武力が上がり、カードをタッチすると全方向に槍の無敵攻撃を行うようになる。	杉浦善夫
織田034	SR	織田家	まつ	まつ	1	槍足軽	2	4	魅	賢妻の手直し	3	統率時間	範囲内の最も武力の高い味方の武力が上がり、槍が長くなる。	HACCAN
織田035	C	織田家	溝口秀勝	みぞぐちひでかつ	1	弓足軽	3	5	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	碧風羽
織田036	C	織田家	村井貞勝	むらいさだかつ	1	槍足軽	1	4	—	弾丸補給	4	一瞬	味方の残弾数が回復する。	小城崇志
織田037	C	織田家	村井長頼	むらいながより	1.5	鉄砲隊	4	6	制 柵	弾丸補給	4	一瞬	味方の残弾数が回復する。	Daisuke Izuka
織田038	R	織田家	毛利新助	もうりしんすけ	1.5	槍足軽	6	1	—	大手柄	4	統率短時間	武力と移動速度が上がる。	碧風羽
織田039	R	織田家	森可成	もりよしなり	2	槍足軽	7	4	城 気	攻めの三左	5	統率時間	槍が長くなり、槍撃ダメージが上がるが、兵力が徐々に下がる。	塚本陽子
織田040	UC	織田家	梁田政綱	やなだまさつな	1.5	槍足軽	5	6	伏	前線への采配	4	統率時間	味方の武力が上がる。	Wolfina
織田041	C	織田家	山内一豊	やまうちかずとよ	1	槍足軽	3	3	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	岩元辰郎

◆武田家

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
武田001	SR	武田家	秋山信友	あきやまのぶとも	2	騎馬隊	7	5	気	武田の猛牛	5	統率時間	武力と兵力が上がり、突撃アクションが以下に変化する。【チャージ発動】チャージ時間が長いほど突撃時の突撃ダメージと突撃距離が上がる。	RARE ENGINE
武田002	UC	武田家	穴山梅雪	あなやまばいせつ	1.5	鉄砲隊	4	5	伏	零距離射撃	4	統率時間	武力が上がり、射程距離が下がる。	塚本陽子
武田003	R	武田家	甘利虎泰	あまりとらやす	2	騎馬隊	8	4	—	疾風迅雷	5	統率時間	武力と移動速度が上がる。	Yocky
武田004	R	武田家	板垣信方	いたがきのぶかた	2	槍足軽	7	9	柵	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	Yocky
武田005	UC	武田家	一条信龍	いちじょうのぶたつ	2	騎馬隊	7	8	魅	方陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	山中虎鉄
武田006	UC	武田家	出浦守清	いでうらもりきよ	1.5	槍足軽	6	1	忍	忍法雲隠れ	2	一瞬	一瞬で自城に移動する。	山宗
武田007	C	武田家	大熊朝秀	おおくまともひで	1	槍足軽	3	4	—	叛逆の狼煙	4	統率時間	戦場にいる味方ひとりが撤退し、自身の武力が上がる。戦場に味方がいなかった場合、効果が下がる。	伊藤サトシ
武田008	UC	武田家	小畠虎盛	おばたとらもり	1.5	槍足軽	4	7	城	火牛の計	7	一瞬	敵に炎によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの統率力で上下する。	池田宗隆
武田009	C	武田家	小幡昌盛	おばたまさもり	1.5	槍足軽	6	3	柵	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	hippo
武田010	UC	武田家	飯富虎昌	おぶとらまさ	2.5	騎馬隊	9	6	城	轟駆け	4	統率時間	突撃ダメージが上がる。	RARE ENGINE
武田011	R	武田家	小山田信茂	おやまだのぶしげ	2	弓足軽	7	8	—	挑発	3	統率時間	敵の移動速度が上がり、自身に向かってくるようになる	タカヤマトシアキ
武田012	C	武田家	木曾義昌	きそよしまさ	1.5	騎馬隊	6	4	—	轟駆け	4	統率時間	突撃ダメージが上がる。	日暮央
武田013	R	武田家	恭雲院	きょううんいん	1.5	弓足軽	3	1	忍 魅	忍法影縛り	3	統率時間	【陣形】敵の移動速度を下げる。	Daisuke Izuka
武田014	R	武田家	高坂昌信	こうさかまさのぶ	2.5	騎馬隊	7	10	魅	疾風の陣	4	統率時間	【陣形】味方の移動速度が上がる。	Wolfina
武田015	R	武田家	琴姫	ことひめ	1	弓足軽	1	5	魅	火牛の計	7	一瞬	敵に炎によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの統率力で上下する。	風間雷太
武田016	C	武田家	駒井高白斎	こまい　こうはくさい	1	槍足軽	2	6	伏	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	Daisuke Izuka
武田017	C	武田家	里美	さとみ	1.5	騎馬隊	5	4	魅	早駆け	4	統率時間	移動速度が上がる。	小室和生
武田018	SR	武田家	真田幸隆	さなだ　ゆきたか	3	騎馬隊	8	10	城 伏	百火繚乱	8	一瞬	敵に炎によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの統率力で上下する。	風間雷太
武田019	C	武田家	三条夫人	さんじょうふじん	1	槍足軽	2	4	魅	撹乱の術	4	統率時間	敵の統率力を下げる。	戸橋ことみ
武田020	R	武田家	諏訪姫	すわひめ	1.5	弓足軽	3	6	魅	傾城舞踊	7	撤退するまで	【舞踊】敵城にダメージを与える。	山中虎鉄
武田021	SR	武田家	武田信玄	たけだしんげん	3.5	騎馬隊	10	11	魅	風林火山	9	統率時間	武田家の味方の武力と統率力と移動速度と兵力が上がる。	JUNNY
武田022	C	武田家	武田信廉	たけだのぶかど	1	弓足軽	1	6	—	影武者の術	4	一瞬	撤退している最も武将コストの高い味方を復活させ、自身は撤退する。	牧野卓
武田023	R	武田家	武田信繁	たけだのぶしげ	2.5	弓足軽	8	9	制 柵 魅	覚悟の采配	4	統率時間	味方の統率力が上がる。	芳住和之
武田024	C	武田家	武田義信	たけだよしのぶ	2	騎馬隊	8	2	—	轟駆け	4	統率時間	突撃ダメージが上がる。	戸橋ことみ
武田025	C	武田家	多田満頼	ただみつより	1.5	弓足軽	6	5	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	一徳
武田026	UC	武田家	土屋昌次	つちやまさつぐ	1.5	騎馬隊	5	5	—	悍馬一閃	5	統率時間	突撃アクションが以下に変化する。【チャージ発動】チャージ時間が長いほど突撃時の突撃ダメージと突撃距離が上がる。	さんば挿
武田027	R	武田家	富田郷左衛門	とみたごうざえもん	2	弓足軽	8	1	忍	忍法雲隠れ	2	一瞬	一瞬で自城に移動する。	一徳
武田028	R	武田家	内藤昌豊	ないとうまさとよ	2.5	槍足軽	8	9	—	火門の陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	倉花千夏
武田029	UC	武田家	禰津神平	ねづしんぺい	2	槍足軽	8	1	忍	忍法大長槍	3	統率短時間	武力が上がり、槍が大幅に長くなる。	陸原一樹
武田030	UC	武田家	禰々	ねね	1	弓足軽	1	5	魅	力萎えの呪い	4	統率時間	敵と味方の武力を下げる。	吉野啓太
武田031	SR	武田家	馬場信春	ばばのぶはる	3	槍足軽	9	7	城 気	不死身の鬼美濃	5	統率時間	統率力と兵力が上がる。	春乃壱
武田032	R	武田家	原虎胤	はらとらたね	2	槍足軽	7	7	城	不屈の夜叉美濃	6	統率時間	武力と兵力が上がる。	三好載克
武田033	UC	武田家	原昌胤	はらまさたね	1.5	騎馬隊	4	8	—	前線への采配	4	統率時間	味方の武力が上がる。	二見敬之
武田034	UC	武田家	保科正俊	ほしなまさとし	2	槍足軽	8	4	—	槍弾正	4	統率時間	武力と槍撃ダメージが上がり、槍が長くなる。	山宗
武田035	SR	武田家	望月千代女	もちづきちよめ	1.5	足軽	5	1	忍 魅	忍法お色気	3	統率時間	【陣形】敵の武力と移動速度を下げるが、自身の武力と移動速度も下がる。	さんば挿
武田036	C	武田家	諸角虎定	もろずみとらさだ	1	弓足軽	3	4	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	hippo
武田037	C	武田家	矢沢頼綱	やざわよりつな	1.5	槍足軽	5	7	伏	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	Wolfina
武田038	SR	武田家	山県昌景	やまがたまさかげ	3	騎馬隊	10	5	魅	真紅の荒獅子	6	統率時間	武力と移動速度と突撃ダメージが上がる。	春乃壱
武田039	SR	武田家	山本勘助	やまもとかんすけ	2.5	槍足軽	6	10	攻 制 伏	啄木鳥戦法	6	統率時間	敵の武力が下がり、自身に向かってくるようになる。	一徳
武田040	UC	武田家	横田高松	よこたたかとし	1.5	槍足軽	5	5	—	水手断ち	5	統率時間	【陣形】敵の移動速度を下げる。	加那屋大志

◆上杉家

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
上杉001	SR	上杉家	甘粕景持	あまかすかげもち	2	騎馬隊	7	5	気	龍の如く	5	統率時間	戦場にいる敵部隊の数が、撤退していない味方部隊よりも多いほど、武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度と兵力が上がる。	萩谷薫
上杉002	R	上杉家	綾姫	あやひめ	1	弓足軽	1	5	魅	慈愛の陣	5	統率時間	【陣形】味方の兵力が徐々に回復する。	青木梨恵
上杉003	UC	上杉家	荒川長実	あらかわながざね	2	騎馬隊	9	1	—	突貫の構え	4	統率時間	武力と城攻撃力が上がるが、強制的に敵城方向へ前進してしまう。	BUNBUN
上杉004	UC	上杉家	伊勢姫	いせひめ	1	弓足軽	1	4	魅	悲恋の結末	3	統率時間	戦場にいる最も武力の高い味方の統率力が上がり、自身は撤退する。	芳住和之
上杉005	C	上杉家	色部勝長	いろべかつなが	1.5	騎馬隊	6	3	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	杉浦善夫
上杉006	C	上杉家	上杉景信	うえすぎかげのぶ	1	弓足軽	1	6	—	的確な援兵	3	一瞬	範囲内の最も武力の高い味方の兵力が回復する。	伊藤サトシ
上杉007	SR	上杉家	上杉謙信	うえすぎけんしん	4	騎馬隊	12	5	魅	毘天の化身	6	統率短時間	武力と移動速度が大幅に上がり、兵力が回復する。	杉浦善夫
上杉008	R	上杉家	上杉憲政	うえすぎのりまさ	1	弓足軽	2	2	—	関東管領職譲渡	10	統率時間	戦場にいる最も武力の高い味方の武力が大幅に上がる。	山本章史
上杉009	SR	上杉家	宇佐美定満	うさみさだみつ	2.5	鉄砲隊	8	10	伏 魅	散華の陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がり自身の武力が下がる。自身が撤退すると範囲内の味方もすべて撤退する。	タカヤマトシアキ
上杉010	C	上杉家	大石綱元	おおいしつなもと	1	弓足軽	2	4	柵	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	碧風羽
上杉011	R	上杉家	小笠原長時	おがさわらながとき	2	鉄砲隊	8	2	—	小笠原流礼法陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	RARE ENGINE
上杉012	R	上杉家	小国頼久	おぐによりひさ	1.5	弓足軽	3	9	柵 魅	後方陣	4	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	那知上陽子
上杉013	SR	上杉家	鬼小島弥太郎	おにこじまやたろう	2.5	槍足軽	9	1	気	鬼に金棒	5	統率時間	範囲内の敵の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上の値を超えると効果が大幅に上がる。	春乃壱
上杉014	R	上杉家	柿崎景家	かきざきかげいえ	2.5	騎馬隊	9	3	気	漆黒の暴威	5	統率時間	武力が徐々に上がる。	Ryo-ta.H
上杉015	C	上杉家	加地春綱	かじはるつな	1.5	騎馬隊	5	3	気	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	小城崇志
上杉016	SR	上杉家	加藤段蔵	かとうだんぞう	2	騎馬隊	7	1	忍	忍法闇駆け	3	統率短時間	移動速度が大幅に上がる。	春乃壱
上杉017	UC	上杉家	金津義舊	かなづよしもと	1.5	鉄砲隊	5	4	—	弾丸補給	4	一瞬	味方の残弾数が回復する。	春乃壱
上杉018	UC	上杉家	河田長親	かわだながちか	2	鉄砲隊	7	6	伏 魅	貫通射撃	3	統率時間	武力と射程距離が上がり、敵を貫通して射撃できるようになる。	吉田ちひろ
上杉019	R	上杉家	北条高広	きたじょうたかひろ	2	騎馬隊	7	4	気	叛逆の狼煙	4	統率時間	戦場にいる味方ひとりが撤退し、自身の武力が上がる。戦場に味方がいなかった場合、効果が下がる。	碧風羽
上杉020	R	上杉家	斎藤朝信	さいとうとものぶ	2.5	鉄砲隊	9	6	魅	鍾馗の銃弾	6	統率時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増える。さらに射程が伸び、敵を貫通して射撃できるようになる。	三好載克
上杉021	C	上杉家	新発田綱貞	しばたつなさだ	1.5	弓足軽	4	6	—	おむすびの術	3	統率時間	味方の兵力が回復し、武力が下がる。	岩元辰郎
上杉022	C	上杉家	新発田長敦	しばたながあつ	1	足軽	3	5	—	荷車駆け	3	統率時間	移動速度が上がり、武力が下がる。	岩元辰郎
上杉023	R	上杉家	水原親憲	すいばらちかのり	2	騎馬隊	8	3	魅	疾風迅雷	5	統率時間	武力と移動速度が上がる。	萩谷薫
上杉024	UC	上杉家	絶姫	たえひめ	1	槍足軽	1	4	魅	封印の術	3	統率時間	敵の計略を使用できなくする。	植田亮

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
上杉025	UC	上杉家	高梨秀政	たかなしひでまさ	1	槍足軽	3	2	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	masaki
上杉026	C	上杉家	高梨政頼	たかなしまさより	1	槍足軽	2	6	—	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	hippo
上杉027	UC	上杉家	竹俣慶綱	たけまたやすつな	1.5	足軽	5	5	気	無具の鉄拳	4	統率時間	武力が上がり、統率力が下がる。	日暮央
上杉028	UC	上杉家	天室光育	てんしつこういく	1	弓足軽	1	5	—	浄化の術	4	一瞬	味方にかかっている敵から受けた計略効果を消す。	黒葉.K
上杉029	R	上杉家	虎御前	とらごぜん	1	弓足軽	2	3	魅	転生舞踊	6	撤退するまで	【舞踊】味方が撤退するたび、味方の兵力が回復する。	小山宗祐
上杉030	R	上杉家	直江景綱	なおえかげつな	2	鉄砲隊	7	9	柵	後方陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	JUNNY
上杉031	SR	上杉家	長尾政景	ながおまさかげ	2	鉄砲隊	7	5	—	宿業の陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がり、統率力が下がる。	西野幸治
上杉032	UC	上杉家	中条藤資	なかじょうふじすけ	1.5	足軽	5	4	城 気	突貫の構え	4	統率時間	武力と城攻撃力が上がるが、強制的に敵城方向へ前進してしまう。	RARE ENGINE
上杉033	C	上杉家	本庄実乃	ほんじょうさねより	1.5	鉄砲隊	4	7	気	援軍	5	一瞬	味方の兵力が回復する。	仙田聡
上杉034	R	上杉家	本庄繁長	ほんじょうしげなが	2	鉄砲隊	8	4	—	叛逆の銃弾	4	統率時間	範囲内の味方がすべて撤退し、撤退した味方の武力の最大値が高いほど武力が上がり、部隊数が多いほど射撃時の攻撃回数が増える。	西野幸治
上杉035	UC	上杉家	村上義清	むらかみよしきよ	2.5	騎馬隊	9	7	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	伊藤サトシ
上杉036	C	上杉家	安田長秀	やすだながひで	1.5	槍足軽	5	3	—	決死の覚悟	4	統率時間	統率力と移動速度が上がるが、効果終了時に撤退する。	山宗
上杉037	UC	上杉家	山浦国清	やまうらくにきよ	1.5	騎馬隊	5	4	—	早駆け	4	統率時間	移動速度が上がる。	ケロケロ齋藤
上杉038	C	上杉家	山吉豊守	やまよしとよもり	1	槍足軽	2	2	—	的確な援兵	3	一瞬	範囲内の最も武力の高い味方の兵力が回復する。	青木梨恵
上杉039	C	上杉家	吉江景資	よしえかげすけ	1.5	鉄砲隊	6	2	柵	鉄壁の守護	3	統率時間	統率力が上がり、移動速度が下がる。	池田宗隆

◆今川

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
今川001	UC	今川家	朝比奈信置	あさひなのぶおき	1.5	槍足軽	6	1	—	精鋭戦術	2	統率長時間	武力が上がる。	杉浦善夫
今川002	R	今川家	朝比奈泰朝	あさひなやすとも	2	騎馬隊	6	3	—	精鋭突撃術	4	統率長時間	武力と突撃ダメージが上がる。	黒葉.K
今川003	R	今川家	朝比奈泰能	あさひなやすよし	2	槍足軽	6	1	気	精鋭武闘術	4	統率長時間	武力が徐々に上がる。	風間雷太
今川004	UC	今川家	天野景貫	あまのかげつら	1.5	騎馬隊	6	3	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	岩元辰郎
今川005	C	今川家	安部元真	あんべもとざね	1.5	弓足軽	4	7	—	呪縛の術	7	統率時間	敵の移動速度を下げる。	那知上陽子
今川006	C	今川家	井伊直親	いいなおちか	1	弓足軽	2	5	伏	覚悟の構え	3	統率時間	統率力が上がる。	碧風羽
今川007	SR	今川家	井伊直虎	いいなおとら	1.5	騎馬隊	4	7	魅	不屈の采配	5	統率時間	今川家の味方の武力と兵力が上がる。	masaki
今川008	R	今川家	井伊直盛	いいなおもり	2	槍足軽	6	5	城 伏	精鋭槍撃術	5	統率長時間	武力と槍撃ダメージが上がる。	春乃壱
今川009	C	今川家	飯尾連龍	いいおつらたつ	1	弓足軽	3	2	—	弱体弓術	3	統率時間	武力が上がり、矢を当てている敵の武力が下がるようになる。	仙田聡
今川010	C	今川家	伊丹康直	いたみやすなお	1.5	弓足軽	6	5	—	撹乱弓術	3	統率時間	武力が上がり、矢を当てている敵の統率力が下がるようになる。	タカヤマトシアキ
今川011	R	今川家	今川氏真	いまがわうじざね	1	足軽	1	1	—	蹴鞠シュート	3	一瞬	敵を吹き飛ばす。	Ryo-ta.H
今川012	SR	今川家	今川義元	いまがわよしもと	2	弓足軽	7	7	制 魅	上洛の幻	7	統率時間	今川家の味方の武力が大幅に上がる。ただし効果中は自城に入れなくなり、効果終了時に兵力が下がる。	小山宗祐
今川013	C	今川家	鵜殿氏長	うどのうじなが	1	弓足軽	1	4	—	精鋭痺矢術	4	統率長時間	武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	戸橋ことみ
今川014	UC	今川家	鵜殿長照	うどのながてる	1.5	槍足軽	4	6	柵	精鋭への援軍	4	一瞬	味方の統率力が高いほど兵力が回復する。	木下勇樹
今川015	R	今川家	鵜殿長持	うどのながもち	1.5	弓足軽	4	5	制 伏	精鋭への援軍	4	一瞬	味方の統率力が高いほど兵力が回復する。	hippo
今川016	C	今川家	岡部正綱	おかべまさつな	1.5	弓足軽	4	5	—	精鋭遊撃術	4	統率長時間	武力と移動速度が上がる。	RARE ENGINE
今川017	SR	今川家	岡部元信	おかべもとのぶ	2	弓足軽	6	6	城 気	精鋭弱体弓術	4	統率長時間	武力が上がり、矢を当てている敵の武力が下がるようになる	戸橋ことみ
今川018	C	今川家	奥平貞能	おくだいらさだよし	1	槍足軽	2	4	伏	精鋭戦術	2	統率長時間	武力が上がる。	西野幸治
今川019	R	今川家	お田鶴の方	おたつのかた	1	弓足軽	1	6	魅	三色八重散椿	5	統率時間	矢を当てている敵の武力と統率力と移動速度が下がるようになる。ただし効果終了時に自身の兵力が下がる。	碧風羽
今川020	C	今川家	葛山氏元	かつらやまうじもと	1.5	騎馬隊	4	5	伏	精鋭戦術	2	統率長時間	武力が上がる。	日暮央
今川021	UC	今川家	蒲原氏徳	かんばらうじのり	1	槍足軽	3	1	柵	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	JUNNY
今川022	R	今川家	酒井忠次	さかいただつぐ	2	鉄砲隊	6	4	—	精鋭射撃術	4	統率長時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増える。	ケロケロ齋藤
今川023	R	今川家	寿桂尼	じゅけいに	1.5	弓足軽	3	8	柵 魅	尼御台の陣	5	統率長時間	【陣形】今川家の味方の統率力が上がる。	春乃壱
今川024	UC	今川家	定恵院	じょうけいいん	1	弓足軽	2	4	魅	力萎えの術	5	統率時間	敵の武力を下げる。	Ryo-ta.H
今川025	C	今川家	菅沼定盈	すがぬまさだみつ	1.5	槍足軽	5	6	気	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	木下勇樹
今川026	UC	今川家	関口氏広	せきぐちうじひろ	1.5	槍足軽	5	7	伏	誘導の術	3	統率時間	敵を向いている方向に強制的に移動させる。	タカヤマトシアキ
今川027	SR	今川家	瀬名	せな	1	弓足軽	1	3	魅	消失の呪い	3	一瞬	敵と味方にかかっている全ての計略効果を消し、自身は撤退する。	植田亮
今川028	SR	今川家	太原雪斎	たいげんせっさい	3	槍足軽	7	12	城伏魅	全知の領域	8	統率長時間	【陣形】今川家の味方の統率力が上がり、敵の武力を下げる。	Yocky
今川029	C	今川家	鳥居元忠	とりいもとただ	1.5	弓足軽	5	4	制	精鋭戦術	2	統率長時間	武力が上がる。	伊藤サトシ
今川030	UC	今川家	早川殿	はやかわどの	1	槍足軽	1	3	魅	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	陸原一樹
今川031	UC	今川家	富士信忠	ふじのぶただ	1.5	弓足軽	4	6	伏	富士の山影	5	統率時間	【陣形】敵と味方の移動速度を下げる。	三好載克
今川032	UC	今川家	松井宗信	まついむねのぶ	1.5	槍足軽	6	4	制	死闘の構え	4	統率時間	武力が大幅に上がる。ただし効果終了時に兵力が下がる。	masaki
今川033	UC	今川家	松下之綱	まつしたゆきつな	1	槍足軽	2	2	—	猿回しの術	3	統率時間	敵を向いている方向に強制的に移動させる。	Daisuke Izuka
今川034	SR	今川家	松平元康	まつだいらもとやす	2	弓足軽	6	8	柵 魅	忍従の陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が徐々に上がる。	Daisuke Izuka

◆他家

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
他001	R	他家	足利義輝	あしかがよしてる	2	足軽	8	4	気 魅	秘剣一之太刀	4	統率時間	【チャージ発動】斬撃を行い、敵に武力によるダメージを与える。ダメージはチャージ時間が長いほど上がる。この計略は1回使用すると効果が終了する。	碧風羽
他002	C	他家	安宅冬康	あたぎふゆやす	1	槍足軽	3	3	—	長槍の構え	3	統率時間	武力が上がり、槍が長くなる。	三好載克
他003	UC	他家	岩成友通	いわなりともみち	1.5	槍足軽	6	2	—	力萎えの術	5	統率時間	敵の武力を下げる。	戸橋ことみ
他004	SR	他家	上泉信綱	かみいずみのぶつな	2.5	足軽	11	1	—	奥義之太刀	6	統率長時間	【チャージ発動】斬撃を行い、敵に武力によるダメージを与える。ダメージはチャージ時間が長いほど上がる。	RARE ENGINE
他005	C	他家	蒲生賢秀	がもうかたひで	1	足軽	4	1	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	小城崇志
他006	UC	他家	蒲生定秀	がもうさだひで	1.5	弓足軽	4	8	伏	徳政令	4	一瞬	一番最後に撤退した敵と味方をそれぞれ復活させる。	那知上陽子
他007	R	他家	北畠具教	きたばたけとものり	1.5	足軽	6	5	—	秘剣一之太刀	4	統率時間	【チャージ発動】斬撃を行い、敵に武力によるダメージを与える。ダメージはチャージ時間が長いほど上がる。この計略は1回使用すると効果が終了する。	西野幸治
他008	C	他家	後藤賢豊	ごとうかたとよ	1.5	槍足軽	5	6	—	多勢の構え	4	統率時間	戦場にいる味方部隊が多いほど武力が上がる。	三好載克
他009	SR	他家	斎藤道三	さいとうどうさん	3	弓足軽	9	10	城 魅	蝮の毒牙	5	統率時間	【陣形】敵の兵力を徐々に下げる。	タカヤマトシアキ
他010	R	他家	斎藤義龍	さいとうよしたつ	2.5	弓足軽	9	6	柵	大蛇の睥睨	5	統率時間	【陣形】敵の武力を下げる。	masaki
他011	C	他家	諏訪頼重	すわよりしげ	1	弓足軽	1	6	—	撹乱の術	4	統率時間	敵の統率力を下げる。	ケロケロ齋藤
他012	C	他家	十河一存	そごうかずまさ	2	槍足軽	8	4	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	二見敬之
他013	C	他家	鳥屋尾満栄	とやのおみつひで	1	槍足軽	2	3	—	鶏卵の術	5	統率時間	味方の兵力が回復し、計略が使えなくなる。	二見敬之
他014	SR	他家	長野業正	ながのなりまさ	2.5	槍足軽	8	10	柵	老虎の奇手	7	統率時間	敵の武力と統率力と移動速度を下げる。	春乃壱
他015	UC	他家	長野業盛	ながのなりもり	1.5	騎馬隊	5	5	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	春乃壱
他016	SR	他家	松永久秀	まつながひさひで	2.5	鉄砲隊	8	9	制伏柵	平蜘蛛の釜	3	一瞬	自城前にいる敵に炎によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。ただし発動後、自身は撤退する。この計略は自城の中でのみ使用できる。	タカヤマトシアキ
他017	UC	他家	三好長逸	みよしながゆき	1.5	弓足軽	5	3	—	呪縛の術	7	統率時間	敵の移動速度を下げる。	戸橋ことみ
他018	R	他家	三好長慶	みよしながよし	2.5	弓足軽	8	9	制 魅	混沌の匣	4	統率時間	【陣形】敵の統率力を下げる。	西野幸治
他019	UC	他家	三好政康	みよしまさやす	1.5	足軽	6	3	—	大胆な休息	3	統率時間	兵力が回復し、移動速度が下がる。	戸橋ことみ
他020	C	他家	三好康長	みよしやすなが	1	弓足軽	2	6	—	不屈の構え	4	統率時間	武力と兵力が上がる。	小城崇志
他021	UC	他家	三好義賢	みよしよしかた	1.5	弓足軽	5	7	—	最期の構え	4	統率時間	武力が上がるが、効果終了時に撤退する。	陸原一樹
他022	C	他家	吉田重政	よしだしげまさ	1	弓足軽	3	2	—	痺矢弓術	4	統率時間	武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	木下勇樹
他023	R	他家	六角義賢	ろっかくよしかた	1.5	足軽	6	6	—	六角の陣	6	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。さらに範囲内に味方が6部隊いるときは効果が上がる。	hippo

◆

カードNo	レア	武家	武将名	読み仮名	コスト	兵種	武力	統率力	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
SS001	SS	織田家	織田信長	おだのぶなが	3.5	槍足軽	9	2	肉	火事場のクソ力	5	統率時間	兵力が少ないほど武力が上がる。	ゆでたまご
SS002	SS	織田家	木下藤吉郎	きのしたとうきちろう	1.5	弓足軽	4	5	魅	一本釣り	3	統率時間	範囲内の最も武力の高い敵の移動速度が上がり、自身に向かってくるようになる	北見けんいち
SS003	SS	織田家	滝川一益	たきがわかずます	2	鉄砲隊	7	6	—	貫通一斉射撃	4	統率時間	射撃時の攻撃回数が上がり、敵を貫通して射撃できるようになる。	皆川亮二
SS004	SS	織田家	前田利家	まえだとしいえ	2	槍足軽	8	2	制 魅	あばれ祭	4	統率時間	武力が上がり、兵力が徐々に回復する。	朝基まさし
SS005	SS	武田家	武田信玄	たけだしんげん	3	騎馬隊	9	8	魅	斗怒霹駆け	5	統率時間	武力と突撃ダメージが上がる。	高橋ヒロシ
SS006	SS	上杉家	綾姫	あやひめ	1	槍足軽	1	4	魅	慈愛の陣	5	統率時間	【陣形】味方の兵力が徐々に回復する。	木尾士目
SS007	SS	今川家	今川義元	いまがわよしもと	2	槍足軽	7	8	魅	果てなき遊び場	7	統率時間	今川家の味方の武力と兵力が上がる。ただし効果中は自城に入れなくなり、効果終了時に兵力が下がる。	宮下英樹
SS008	SS	今川家	太原雪斎	たいげんせっさい	2	槍足軽	6	10	城	喝ッ!	7	統率時間	敵の武力と移動速度を下げる。	宮下英樹
SS009	SS	他家	阿国	おくに	1.5	弓足軽	2	7	魅	おなら体操	7	撤退するまで	【舞踊】敵城にダメージを与える。	二ノ宮知子
SS010	SS	他家	竹中半兵衛	たけなかはんべえ	2	弓足軽	6	10	柵	絶望の陣	3	統率時間	【陣形】敵と味方の計略を使用できなくなる。	久米田康治
SS011	SS	他家	松永久秀	まつながひさひで	2.5	槍足軽	8	9	気	平蜘蛛の釜	3	一瞬	自城前にいる敵に炎によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。ただし発動後、自身は撤退する。この計略は自城の中でのみ使用できる。	藤田和日郎
SS012	SS	他家	流浪剣豪ヒロ	るろうけんごうヒロ	3	騎馬隊	9	8	制 魅	水鳥追撃斬	5	統率時間	武力と兵力が上がり、突撃アクションが以下に変化する。【チャージ発動】チャージ時間が長いほど突撃時の突撃ダメージと突撃距離が上がる。	山口陽史
SS013	SS	他家	風読みのマツ	かぜよみのマツ	1.5	弓足軽	5	1	忍	黒羽疾踏ノ術	5	統率時間	【陣形】敵の移動速度を下げ、自身の武力が上がる。	山口陽史
SS014	SS	他家	霧隠れのウサ	きりがくれのウサ	1.5	槍足軽	5	1	忍	ウサストライク	5	統率時間	武力と統率力と移動速度が上がるが、発動時に部隊が向いている方向に強制的に移動してしまう。	山口陽史
SS015	SS	他家	槍のマキダイ	やりのマキダイ	2	槍足軽	7	6	—	ジェットランス	4	統率時間	武力と移動速度が上がる。	山口陽史
SS016	SS	他家	無双流アッシ	むそうりゅうアッシ	2.5	鉄砲隊	8	7	制 魅	火羅鵝韻拍兜	5	統率時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増える。	山口陽史
SS017	SS	他家	金狼流アキラ	きんろうりゅうアキラ	2.5	槍足軽	9	2	城	巨獣百撃打	3	統率短時間	武力が大幅に上がる。	山口陽史
SS018	SS	他家	弓のタカヒロ	ゆみのタカヒロ	1.5	弓足軽	5	4	—	パールの矢	3	統率時間	武力と統率力と射程距離が上がる。	山口陽史

ここでは、前号に引き続き皆様が疑問に思うことや知っておいてほしいことなどにお答えしますぞ！

戦国大戦Q&A

Q 我が軍の武将たちが、敵の計略一つで崩壊してしまったぞ！ どうやって対抗すればいいのだ!?

A 注意すべき計略はその範囲を覚えてくだされ！

「火牛の計」、「山津波の計」、「百火繚乱」などのダメージ計略は、ほとんどの場合、まとめて範囲に入ってしまうとその一撃で壊滅的なダメージを受けてしまう強力な計略だ。

基本的に、一部の計略（封印の計や絶望陣など）を除き、その発動そのものを抑える手段は無い。なので、その効果範囲を理解し、部隊をまとめて入れてしまわないことが重要なのだ。

特に陣形を軸としたデッキの場合は、密集しがちなので要注意！ 相手にダメージ計略や広範囲の妨害計略を使う武将が居たならば、陣形ではなく、個々の武将の計略を駆使して戦線を上げる必要がある。また単体の超絶強化を使う武将が主軸のデッキでは、とにかくその武将が狙われないように動かすことも必要だ。

どうしても苦戦するのであれば、デッキを作る際に、陣形に加えて単体で使える強力な計略担当の武将を加えて対応力を高めてみよう。

なお、前述の三つに計略に加え、単騎でのせん滅力が高い「啄木鳥戦法」の計略範囲を写真で載せておく。これらで効果範囲を覚えて、部隊を動かすときの参考にしてほしい。

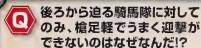
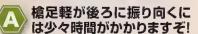
火牛の計

百火繚乱

山津波の計

啄木鳥戦法

Q 後ろから迫る騎馬隊に対してのみ、槍足軽でうまく迎撃ができないのはなぜなんだ!?

A 槍足軽が後ろに振り向くには少々時間がかかりますぞ！

後方から来た騎馬隊を迎撃しようとして失敗、というのは多くのプレイヤーが目撃した現象ではないだろうか？ 『戦国大戦』では、槍足軽が向きを変える場合、一瞬で向きが変わるのではなく、槍を回転させつつ振り向く。そのため、一瞬だが向き直るための時間が必要なのだ。特に、真後ろに振り向く場合一瞬の遅れで迎撃を失敗してしまうことが多い。

例えば、敵陣などから槍足軽を逃がすときに騎馬隊に後ろから追られると状況的にはかなり危険。このような場合で背後から迫る敵騎馬隊に迎撃を狙いたい時には、気持ち早めに槍を向けるように心がけてほしい。その結果乱戦になっても兵力に余裕があれば弾く、もしくは弾かれて距離が開くので、そのまま再び距離を取るように動けばOK。もし可能であれば、その間にほかの武将で味方をカバーするようにしたい。

逆に、騎馬隊で追う側は、相手のすぐ後ろまで迫ってから突撃を狙っていけば、迎撃を受けずに突撃を決めることができるぞ。

真後ろから迫る騎馬隊は非常に危険な存在。撤退時などで素早く自城に戻る場合も、あらかじめ振向いて突撃を抑制し、最悪でも弾かれる状況を作ろう。

Q 我が軍が鉄砲に蜂の巣にされてしまった！ どうやってよければいいのだ!?

A 鉄砲に対し直角方向に避けるよう心掛けてくだされ！

鉄砲隊の射撃を回避するためには、攻撃範囲が表示されたときにその直角方向に動くのが基本。騎馬隊であればかなり楽に、鉄砲隊でもほぼ回避は可能。足が遅い槍足軽ではやや回避は困難なものの、命中数が下げダメージは抑えることはできるので回避をする努力を怠らないように。なお、相手が射程ギリギリで撃った場合は、後ろに逃げることで回避することも可能だ。

攻撃範囲を見たら素早く回避方向を決めよう。

モバイルも充実！「GREE」で『戦国大戦』アプリが登場！

ソーシャルネットワーキングサービス（通称SNS）内で、『戦国大戦』を題材としたソーシャルゲーム『戦国大戦G』が登場！ 12月下旬よりクローズドのβテストを開始して、1月中旬より正式サービス開始予定だ。

ゲームの基本的な流れは、自軍の陣営をスターターパックから選び、それらの武将で布陣を組み合戦に参加、敵城に向かって進軍する。途中で敵と遭遇した場合は戦闘をしつつ、敵城にたどり着くと攻城戦を挑むことができる。攻城戦や合戦に勝利すると軍資金や報酬を受け取ることができ、それらを使って武将の強化をし再度合戦に参加することになる。

なお、こちらのソーシャルゲームと、アーケード版との連動も予定されているとのこと。アーケード版をより楽しみたい人にもオススメだ。

「三国志大戦」でもおなじみの動画サービスが戦国大戦でも開始予定！ 自身の対戦内容を動画にできるこのサービス、その利用には.NETコバンが必用になり、大戦.NETのコース次第では毎月多くのコバンがもらえる。興味があるプレイヤーはチェックしてみよう！

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

今月は『pop'n music』シリーズ最新作情報をはじめ、『REFLEC BEAT』役立ち情報やdjTAKA&DJ HICOのインタビューを掲載。

pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：——

全国のポップンファン待望の最新作、『pop'n music19 TUNE STREET』が稼動開始。今回はキャラクターやインターネットランキングの情報を中心に紹介していくぞ。

インターネットランキング開催決定!

大好評稼働中の新作『pop'n music 19 TUNE STREET』。まずは恒例イベントのインターネットランキング(以下IR)が1月上旬からスタートするぞ!

前作同様の指定楽曲単体でスコアを競うルールは変わらないが、今作は1週間毎に4曲のIR対象曲が指定されるようになった。対象曲数が少なくなり期間も短くなったので、より密度の濃いスコアアタックを要求されるだろう。記念すべき第一週目のIR対象曲を下記の表にまとめたので、ランキング上位を目指すなら今から対象曲の練習をし来るべきIRに備えておこう。なお、IR開催にあたり「The Sky of Sadness」が隠し曲として解禁される。猫叉Masterファンは IR開始日を心して待て!!

インターネットランキング対象曲

曲名	アーティスト
ハイパードラマティック	TËЯRA
80's プリティポップ	Sota Fujimori feat. Kanae
ビートニク	Kiddy&Sunshine Lovers

インターネットランキング第1週隠し曲

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	キャラ
コンテンポラリーネイション5	The Sky of Sadness	猫叉Master	さらば彷徨の騎士。堕ちる空と大地の狭間に。	ネロ

新筐体ならポプとものスコアグラフを表示しながらスコアアタック可能となり、より熱くなれる。

孤高の剣士。新たに仕えるべき王を求めて放浪の旅へ……。

描き下しレアカード公開! ポップンミュージックカード

今作の目玉であるポップンミュージックカード。もう手に入れたかな? 今月は前号で紹介した描き下しレアカード&新たなデザインを公開。TUNE STREETの衣装を着たミミ・ニャミたちの楽しそうな絵柄が特徴だ。また、リエちゃん、さなえちゃんのレアカードは、二枚つなげると一つのイラストになるぞ。ほかにも同様のレアカードがあるようだ。がんばって探してみよう!

ポップンメモ　PASELIについて:本作からポップンミュージックもKONAMIの遊べる電子マネーPASELIに対応している。まだ導入していない人は<http://paseli.konami.jp>にアクセスして登録しよう。

魅力的なキャラクター＆楽曲を紹介♪

JUDY

今年のポップンフェスにはいつもよりちょっとセクシーな衣装で登場、オーディエンスからの鳴り止まないコールでライブも大成功だね!

Ashley=boa

戦場に生きる為身体能力を強化され生まれた青年。自分の記憶のよりどころか、宿敵としてイア=ラムセの姿を求めるのだった……!「俺の右目がうずく……! どこだラムセ!」

Jyun&Shingo

ジュンとシンゴの街角ストリートライブは今日も絶好調♪ 元気が出るフレッシュな歌声にまた新しいファンが増えたみたい!

Sarah&Bred

ケンカをしてもピアノとギターがあればすぐに仲直りできちゃう二人のセッションは、街のみんなのココロも穏やかにしてくれるって有名なんだよ。

もっくん

モモンガ界からついに男性アイドルデビュー!? チェック柄の衣装とまんまるしっぽがポイント!

marin

元気で明るいブラスバンド部の女の子。担当はマリンバ! でもマレットで色んな物をたたいて出る音にもワクワクしちゃう!

ジャミロ熊井

激しく熱く奏でます! 彼の曲はTUNE STREETで大人気! その姿には癒されるって老若男女幅広いファンがいるみたい☆

Roki

プリンセスの歌声に森の住人たちが集い出す。ちいさなロキが偉大な魔女になるのは、もう少し先のおはなし。

Monica

いつもママのお手伝いに一生懸命なモニカは、弱音を吐かないとっても強い子。丘の上でコンドルがゆったり羽ばたく空を見るのが大好きなんだって。

『pop'n music 19 TUNE STREET』追加曲

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	キャラ
フォークロック	面影橋	Traveling Fan Troop	都電のある街。おぼろげな昔の歌くちずさんで僕は。	ケンジ
ハイスピード幻想チューン	SHION	DJ YOSHITAKA	この想いも、あなたの影も、すべて幻の如く消え去ってしまう。そう、この儚い雪のように……。	しおん
アメポップ	Last of "I Love You"	spinning cokes	哀愁のサックスに想いをはせて……星空へ叫ぶぜ! 最後のアイラビュー!!	もっくん
おしゃまスウィング	なまいきプリンセス	dormir	とってもキュートなんだけどちょこっとふしぎな女の子。ボーっとしてるとたべられちゃうぞ〜。	アリシア
アンデスヒーリング	ナスカの丘	劇団レコード feat. Sana	遠く離れた異国の大地"アンデス"を感じて、歌い踊るフォルクローレを体感しよ〜!	モニカ
80's プリティポップ	So good!!	Sota Fujimori feat. Kanae	80's US Popsを彷彿とさせるサウンドが光る! トーキングボックスを通したヴォーカルがSo Goodだね!	キカ
メカニカルジャズ	Apple Butter	good-cool	スタイリッシュなサイバージャズ! 畳みかける急展開に君はついて来れるか?!	エミーリオ
イノセント3	流転と回天	WATER STAND	万物流転、諸行無常。昨日と今日、違う自分。そして明日へ。	睦月
ヴェルヴェットバレットヒット	ヴェルヴェット　バレット	Des-ROW+2	柔らかにからだヲ廻り流れる光と影の音の矛盾と交叉を色生すメロところ。	ジャミロ熊井
ハイパードラマティック	薔薇は永遠に美しく	TĚ ЯRA	艶やかに　舞い続ける　真紅の花瓣……。	エージェント
ビートニク	UPBEAT	Kiddy&Sunshine Lovers	再び旅路へ。ノイジーなサウンドに乗せ、浮遊するメロディーが誘う未来へと。	テッド=ピート
アイドルウェーヴ	エンプティ マイ ハート	ピンピンWAVES	何かがハプニングでハートがエンプティーになった君!この曲で慰められてみないかい?	アイス
スターヒロイン	星空に誓うロマンス	達見恵	お星さまのように輝きつづける二人。何万光年離れていても、ず〜〜っと一緒だよ☆	ミミ

ポップンメモ

「pop'n music 19 TUNE STREET」のe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトが登場。各種楽曲データやポプともの登録など、楽しめる要素が満載。
気になる人はe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイト<http://www.ea-pass.konami.jp/>にレッツアクセス!!

beatmania IIDX 史上初！ DJノンストップCD発売記念!!

dj TAKA×DJ HICO MIX インタビュー

dj TAKA

beatnationRecordsのレーベルプロデューサー兼『beatmania IIDX』シリーズを代表するコンポーザー。トランスからロックなどさまざまなジャンルの楽曲を提供している。

『beatmania IIDX』を知らない人たちにも聴いてもらいたい

――今回のmixCDのコンセプトやDJ HICOさんにmixをお願いするまでの経緯をお聞かせください。

dj TAKA コンセプトとしては『beatmania IIDX』を知らない人たちに、僕らの音楽を聴いてもらう方法がないかと考えたのが始まりです。それで、より多くの人に触れてもらうには『beatmania IIDX』と直接関係ない別のフィールドで活躍しているDJの人にmixしてもらうのがいいだろうと思い、近年のクラブシーンで活躍する女性DJの中でも実力・話題性を兼ねそろえたHICOさんにお願いさせていただきました。

――クラブDJで活躍するHICOさんにとって、ゲームミュージックのmixは一風変わった依頼だと思われます。『beatmania IIDX』シリーズの存在はご存知でしたか？

DJ HICO クラブミュージックを手軽に体験できる『beatmania IIDX』というゲームがあるというのは知っていましたが、お仕事を受けるまではプレイしたことがありませんでした。お仕事を受け『beatmania IIDX』の楽曲を聴かせていただきましたが、どれもクオリティが高くてびっくりしました。

――『beatmania IIDX』シリーズは10年以上前から稼動しているゲームなので選曲が大変だったと思います。今回のmixCD収録曲はどのようにして決めたのですか？

dj TAKA 最初は「こういう曲を使ってほしい」という僕の希望もあったんですが、今回のコンセプトに「一般の方にも聴いてほしい」という、いつもとは違うモノがあったので、基本的な楽曲はHICOさんにおまかせしました。トランスやテクノが主流の『beatmania IIDX』ですが、緩めのHOUSE系もいい曲がたくさんあり、今回はそういった曲を多くピックアップしてもらったので、今までとは違った新しい『beatmania IIDX』の魅力を伝えられるかなと思います。

――mixCDを制作するにあたって普段のお仕事との違いはありましたか？ また、制作の過程で特に気に入った楽曲があれば教えてください。

DJ HICO いつもはHOUSEやJAZZなどを中心にmixを作っていますが、今回のmixではテクノやトランスなど、普段あまり使わないジャンルも組み込んでみました。特にテクノ系の楽曲は、BPMも早く壮大な感じで、制作時に圧倒されそうになりましたが、完成したものを通して聴いてみたら、盛り上げ方がカッコよく仕上がったんでうれしかったですね。そのほかでは、短い曲をうまく利用して疾走感を演出したりと、チャレンジすることが多くてすごい楽しかったです。それと今までのmixCDの音作りでは、まず最初の曲を決めて、あとはその設定を全曲通しで使っていたのですが、今回はさまざまなジャンルを盛り込んだので、一曲ずつ音作りをしたので作業が大変でした(笑)。

お気に入りの楽曲は一曲目の「Wanna Party?」です。初めて聴いたときに、これを一番最初に入れようと思いました。

――制作時に気をつけたことはありましたか？

DJ HICO 私がmixCDを作る時に、一番気をつけているのが長時間聴いても飽きのこない「ストーリー性」を作ることなんです。今回のCDも『beatmania IIDX』の世界観に触れてもらい、楽しんでいただければと思います。

――dj TAKAさんが全体を通してお聴きした感想はいかがでしたか？

dj TAKA 最初にラフを聴かせてもらったとき、つなぎタイミングのうまさにすごく興奮しました。もともとつなぐように作られていない曲を組み合わせて違和感無く展開を変えていく様子は、さすがだと思いました。

――今回のmixCDでは「STAR FIELD」のCDオリジナルリミックスが入っていますね。このリミックスが作られるきっかけをお聞かせください。

dj TAKA これは僕がTwitter(欄外1)で「もし、beatmania II DXのNonstopCDが出るとしたらどんな曲がいいですか？」とユーザーに質問したんですが、なぜかコンポーザーのSota君が反応しまして(笑)。そこで「STAR FIELD」のリミックスを作りたいって言い出したのがきっかけですね。さらに、それを見たユーザーさんが、ぜひ聴いてみたいという意見を多く出してくれたので採用しました。Twitterを使ってユーザーさんたちと皆で決めた楽曲です。

DJノンストップミックス
DJ HICO meets beatmania IIDX -Nonstop Mix by DJ HICO-

『beatmania IIDX』シリーズの楽曲をDJ HICOが華麗にミックス!! アルバム完全書き下ろし楽曲「STAR FIELD -SF "GACHI" Trance Mix」や現在好評稼動中の『beatmania IIDX18 Resort Anthem』から「THE DOOR INTO RAINBOW」を先行収録しているほか、フォトグラファー米原康正とコラボしたミニ・フォトブックレットも付属。コナミスタイルほかで大好評発売中！

ノンストップはみだし情報　TwitterではBEMANIシリーズのコンポーザーがつぶやいているぞ。今回インタビューしてくれた二人のIDはこちら。
djTAKA(http://twitter.com/#!/iam_nota_djtaka)　DJ HICO(http://twitter.com/#!/djhico)

ゲームとクラブカルチャーの歩み寄りを目指して

——CDの特典としてDJ HICOミニフォトブックレットがついていますね。こちらを制作するまでの経緯について教えてください。

DJ HICO　いままで別のフィールドで活動し『beatmania ⅡDX』シリーズを触れなかった私も今回のお仕事で『beatmania ⅡDX』を知ることができ、ゲームの世界観に入り込めて楽しくmixCDを作れました。今度は『beatmania ⅡDX』ユーザーの方で私を知らない人たちに、自分がいつも居る好きな世界観を知ってもらいたいと思い、このCDで表現できるプラスアルファをするとしたら何がいいかなと考えたところ、今までのジャケット制作のノウハウを活かしてブックレットを作成することに決めました。初めて『beatmania ⅡDX』の筐体を見たとき、「この機械っぽさをチェキで撮ったら面白いかも」と思い浮かんだので、米原康正（欄外2）さんに撮影をお願いしました。完成したものを見るとチェキ独特の画質がゲーム機のカッコよさを際立てているように写せたので満足してます。米原さんも「チェキで機械を撮るとカッコよくなるんだよね」って言ってくれてうれしかったです。撮影した後はスタッフでゲームをプレイしましたけど、みんなハマってましたよ（笑）。

自分の大好きな世界観を知ってもらいたい。(DJ HICO)

——今回のアルバムはブックレットを含めて今までのサントラCDの中でも一線変わった印象を受けました。こうした新たな切り口で新しいユーザーさんが増えるといいですね。

DJ HICO　『beatmania ⅡDX』を知らなかった私のイベントに来てくれる人やCDを買ってくれた人に『beatmania ⅡDX』の音源に興味を持ってもらえたら幸いです。もちろん、『beatmania ⅡDX』ユーザーがクラブに興味を持ってくれるのも期待しています。ゲームとクラブカルチャーの歩み寄りの中間で好きなことをやらしてもらえたので楽しかったです。

——これを機に互いの文化が交流できて、さらなる発展につながってほしいですね。

DJ HICO　はい。クラブに通っているけど『beatmania ⅡDX』は遊んだことが無い、『beatmania ⅡDX』が好きだけどクラブカルチャーに触れていないといったように、お互いが近いようで遠いセパレートしているような印象があるので。

dj TAKA　クラブを題材にしたゲームなので、ユーザーの方もクラブに対し漠然とした憧れを持っているとは思うんですよね。ただ、「クラブ＝怖いところ」というイメージを未だに少なからず持っているんじゃないかと。最近は休日昼ごろのイベントも増えてきてますし、ホントに健全な場所なのでプレイヤーにもクラブへどんどん通っていってほしいですね。DJも昔は男社会だったかもしれませんが、最近は女性のDJも増えていますし、今はだれでも楽しめる場所です。こういったクラブの面白そうなところを伝えられたらいいなという思いをこめて、今回HICOさんに依頼したというところもあります。

——いつかゲームセンターと同じような感覚で、『beatmania ⅡDX』プレイヤーがクラブに行くようになるかもしれませんね。それでは最後に本誌読者に向けて一言お願いします。

DJ HICO　mixCDに組み込んだ曲は今後もプレイで使っていきたいくらい気に入ってます。今回のCDを聴いてクラブに少しでも興味を持っていただけたのなら、ぜひパーティーへ遊びに来てください。

dj TAKA　DJ HICOさんの絶妙なつなぎをぜひ体験してください。音もちょっといじってあるので、今まで聴いていた曲の違った良さが見えると思いますよ。その辺を感じていただければうれしいです。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

DJ HICO

ファッションモデルをこなすかたわらクラブDJとしても活躍する、HOUSEやJAZZのミックスを中心に、国内外のクラブやトップブランドのパーティーなどでプレイを披露している。

ノンストップはみだし情報　米原康正氏とは：インスタントカメラ「チェキ」をメイン機材に使うフォトグラファー。女性でも楽しめるセクシー&ガーリーな世界観が国内外で評価されており、現在は雑誌、イベント、カタログなどで活動している。

REFLEC BEAT

REFLEC BEAT
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

今月はDJ YOSHITAKA直伝「REFLEC BEAT」のレベルアップ講座を掲載。今から始めようとするプレイヤーは必見だぞ!!

DJ YOSHITAKA直伝!
『REFLEC BEAT』レベルアップのコツ!

1 これから始めても大丈夫! 「BEGINNER'S CAMPAING!!」開始

楽曲に合わせてオブジェをタッチしてプレイする、直感的で、だれでも手軽に楽しめるゲーム性が多くのユーザーの支持を得ている『REFLEC BEAT』。

本作のだいご味でもあるオンライン対戦をビギナーでも安心してオンラインに挑める「BEGINNERS' CAMPAING!!」が開始されたぞ。これはオンラインバトルで若葉マークが取れるまでの間は勝敗に関わらず、二曲のプレイが保証されるシステムだ。これで初心者プレイヤーや、オンライン対戦に興味があるが挑めなかったプレイヤーも心置きなくオンライン対戦を楽しめるようになったはず。

「BEGINNER'S CAMPAING!!」の目印はモード選択時のオンラインバトルの横にある若葉マーク。若葉マークが取れるまでは、勝敗を気にせずどんどんネット対戦を挑んでいこう!!

2 ライバル画面マッチング

ライバルウィンドウからのマッチング時に譜面の難易度と自己ベストのスコアが表記されるようになり、対戦相手が探しやすくなったぞ。

3 知っているとお得なレベルアップ術

『REFLEC BEAT』は楽曲プレイ終了後に経験値を取得し、レベルアップと同時に楽曲が解禁されていく。経験値は楽曲プレイ成績のほかにも、下の表のように特殊な条件でも増加するので、これらを駆使しボーナスを重ねていけば効率よく経験値を稼げるだろう。なるべくすべての難易度と楽曲にチャレンジしていくのが追加ボーナスをもらうコツだ。中でも「プレーバースト+」は連日プレイするだけで20%のボーナスが加算されるうえに、三日連続プレイすれば最大60%まで乗算できるのでオススメ！　解禁曲は多数あるのでどんどんレベルを上げ、お気に入りの楽曲を見つけていこう。

ボーナスポイントの種類	上乗せされる%	解説
BASICフィル	[illegible]	BASIC譜面を埋めると獲得経験値に左記の%をボーナスが追加。 また、すべての楽曲がAランクだった場合は取得%量が上昇する。
BASIC Aフィル	[illegible]	
レベル1フィル	[illegible]	レベル1譜面を埋めると獲得経験値に左記の%をボーナスで追加。 また、すべての楽曲がAランクだった場合は取得%量が上昇する。
レベル1 Aフィル	[illegible]	
プレーバースト+1	[illegible]	連日プレイするだけで獲得経験値に左記の%をボーナスで追加。

4 レベルアップだけじゃない!?　特殊な解禁曲

解禁される楽曲の中にはレベルアップだけでは解禁しないものもある。例えば下記図のように、オンライン対戦で「SigSig」→「smooooch・∀・」と、特定の曲を決められた順番でプレイするとkors kの隠し曲「Wuv U」が出現する！　一度解禁すれば次のプレイからは普通に選曲できるぞ。なお、「SigSig」、「smooooch・∀・」もレベルアップにより解禁される曲なので、これらが選曲できなければ当然解禁は不可能。まずはレベルアップを兼ねて特殊条件を探してみるのも面白いかも。

SigSig

smooooch・∀・

Wuv U

携帯電話コンテンツ開始

『REFLEC BEAT』をさらに楽しく遊ぶために携帯コンテンツがバージョンアップ!!　このバージョンアップで、気になるプレイヤーの詳細なスコアを閲覧できる「フェイバリットプレーヤー」の設定ができるようになったぞ。また、お互いが「フェイバリットプレーヤー」に設定するとフレンドとなり、ユーザー情報の公開を絞り込むこともできる。

そのほかにも、プレイヤーのポイントや勝敗なども見られるのでランキング上位を目指すプレイヤーにもおススメだ。まずはe-AMUSEMENT PASSを用意して、KONAMIのケータイ総合エンタテインメントサイト「コナミネットDX」内にある、e-AMUSEMENTコーナーへアクセス！

リフレクはみだし情報　どうしてもレベルアップが待てないプレイヤーに朗報!　店内対戦ではどちらか一方が隠し曲を解禁していれば二人で遊ぶことが可能。やり込んでいる友達を誘って対戦すれば一足先に解禁曲を遊べちゃうのだ。

BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室
You Are my Wife
—お前たちはオレの嫁—

■SUPERSTARさんのアルバム情報を見つけ思わずメールしました！　どんなアルバムになるんですか!?
（千葉県／MOU待てない!さん）

今までのオレの足跡をたどったONLY ONEにしてSUPER STAR感あふれる作品になる予定だ。このアルバムがオレ自身であり、そしてオレ自身がアルバムである。他の追随を許さないONLY ONE ACT。期待して待っていてほしい。コナミスタイルで予約受付中だぞ!

■IIDXシリーズの大ファンです！　コナミスタイルではCD以外にもたくさんのグッツが販売されてますが、SUPERSTARさんのおススメを教えてください。
（大阪府／ROOTS26さん）

数々の魅力的なアイテムが取りそろえられているコナミスタイルだが、中でもオレがオススメしたいのは『beatmania IIDX』のセリカ&イロハ on MMSだ。魅力あふれるIIDXのキャラクターを忠実に再現した仕上がりになってる。そして「beatmania IIDX VISUAL EMOTIONS - SUPER BEST BOX-」こちらも忘れてはいけない。ゲームを彩る華麗なムービーがDVD9枚に収められたまさにベスト盤と呼ぶにふさわしい超特大ボリュームの内容になっている。さらにはオレの「She is my wife」ダンスレッスンムービーや初収録となる映像を収めたANOTHER discも付属し、ファンにはたまらない仕上がりになっている。ぜひチェックしてくれよな!

beatmania IIDX セリカ on MMS
beatmania IIDX イロハ on MMS
発売日:2011/05/26
コナミスタイルにて予約受付中!
<http://www.konamistyle.jp>

次回では俺のアルバム情報を発表するぜ!

今月は読者投稿コーナー「A-Fro」でも活躍!?
詳しくは80ページへ!

SUPER STAR 満 −MITSURU−
Profile
出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:お正月

（大阪府／J・Bさん）

（福島県／森園泉さん）

（神奈川県／未虎さん）

（福岡県／赤松セリさん）

（群馬県／レベッカ・サンダースさん）

（群馬県
アフロの襷を受け取れぇ!!!さん）

（広島県／文月 裕さん）

（神奈川県／もこノイドさん）

お正月らしい素敵なイラストありがとうございます♪　黒髪の女性は和服が栄えて美しいですね！

ポップンシリーズのリアリィさんがお正月仕様の着物姿に！　TUNE STREETのお正月も気になります♪

次回のテーマは「卒業」です!

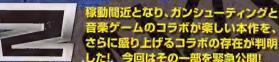
お便りはこちらまで! 今月もたくさんのイラストをありがとうございました!　今年もビーマシシリーズをよろしくです♪　各コーナーのあて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまでお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOK!　ついに1stアルバムが発売になるSUPER STARへの質問も同じあて先で大募集中です!

いよいよ待望の稼動！ コラボレーション企画の一部を紹介！

ミュージックガンガン!2
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：音シュー
■操作方法　：ガンコントローラー
■発 売 日　：2010年1月下旬稼働予定
■使用基板　：TAITO TypeX2

稼動間近となり、ガンシューティングと音楽ゲームのコラボが楽しい本作を、さらに盛り上げるコラボの存在が判明した！ 今回はその一部を緊急公開！

星を超えて遊びに来たドン！ feat. 太鼓の達人

この新筐体が目印だ！

こちらが『2』の新筐体写真。黒を基調としたこのクールな筐体、見かけたら速攻でプレイしてみるべし！ 『1』の中身をコンバージョンキットで『2』に変えた白い筐体もあるので、こちらの場合も見逃さないように！

まさかまさかのコラボ実現！ 『太鼓の達人』の定番曲「さいたま2000」を収録！

あの超有名音楽ゲーム『太鼓の達人』シリーズから、不朽の人気を誇るオリジナル曲「さいたま2000」が『ミューガン2』に登場するという夢のコラボが実現！ 銃で「さいたま2000」を演奏するという新感覚、『太鼓の達人』ファンにはぜひ味わってほしい！

細かなところも

コラボりました!!

曲選択時や曲の開始時のカットインなどに、[illegible]&かっちゃんも登場！ 無論あの愛くるしいボイスもアリ！

まさかの『太鼓の達人』譜面!?

曲の前半では『太鼓の達人』の画面と同じように、音モンスターが右から左へ流れる！ これなら簡単と油断すると、後半からは『ミューガン2』オリジナルの音モンスター配置になっているので、難易度次第ではあっという間にゲージを奪われるぞ！

チャンスタイムが!?

『2』からの新曲群はすべてチャンスタイムが独自のものになっているが、「さいたま2000」もこの通り、チャンスタイムには音モンスターがどんちゃんの顔に！ 撃ち崩すのがちょっとためらわれるラブリーさ、これも敵の作戦なのカッ!?

VOCALOIDファンに待望の[illegible]が！ 『初音ミク』楽曲も充実！

前作でも大人気だった『初音ミク』楽曲のジャンルに、『2』では新たに右表の8曲が追加される！ その中には現行（12月現在）の各種家庭用、アーケード用の音楽ゲームにまだ未収録の「ローリンガール」、「Just Be Friends」、「炉心融解」が含まれており、ミクファンならこれらの曲はプレイ必須といえるだろう。

ブラック★ロックシューター	メルト
ローリンガール	みくみくにしてあげる♪【してやんよ】
初音ミクの消失	裏表ラバーズ
Just Be Friends	炉心融解

コラボタイトル概要解説

太鼓の達人:最新作『14』がアーケードで稼働中の、バンダイナムコゲームスの人気音楽ゲーム。和太鼓の中央をたたく「ドン」と縁をたたく「カッ」の操作のみで、だれでも楽しく遊べるのが魅力。
初音ミク:クリプトン・フューチャー・メディアから発売されている、パソコン上でユーザーの望むように楽曲を歌ってくれるソフトウェア。ネット上で次々とユーザーの楽曲が公開され、今なお大ブレイク中。

タイトー作品とのコラボも充実！『ダライアスバーストAC』のあの曲も!?

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE
ダライアスバースト アナザークロニクル

他社のゲーム作品とのコラボのほか、自社のゲームとのコラボも充実している本作。『2』では早くも話題作『ダライアスバースト アナザークロニクル』の楽曲が収録されるぞ！　一番上のルートを選び続けると聞ける「組曲 光導」の第五楽章、ならびに一番下の最終ルートのボス戦でしか聞けない「Hello 31337」が、新たに収録されている。

上写真のシーンで流れる、OGR氏こと小倉久佳氏が作曲したグレートシングのテーマ曲が本作に収録！

『ダライアス』シリーズ楽曲一覧

NEW!	組曲　光導-第五章　暴君-	VISIONNERZ～幻視人～
NEW!	Hello 31337	CAPTAIN NEO
NEW!	BOSS SCENE 7	Good-bye my earth

オールドゲームファンにGood News! 難度追加で遊びやすく！

前作では「オールドゲーム曲の難度が『むずかしい』以上できつい」との声が多かったが、『2』ではこれらに普通難度の譜面が追加された。往年のタイトーファンは、今一度挑戦してみるべし！

ローディング画面にも要注目！

オールドゲーム曲のプレイ前には、このように懐かしの画面写真が。曲とともに、プレイしていたころの記憶もよみがえる！

オールドゲーム曲の一部を、懐かしの画面写真とともに紹介!!

NEW!

Dual Moon/『メタルブラック』より

1991年発売の横スクロールシューティングゲーム。ビーム干渉などの斬新なシステムと、設定やバッドエンディングなどに見られるハードな世界観が人気だった。「Dual Moon」は一面でゲーム展開と同調して流れる曲で、今なおファンが多い。

PENETRATION／『レイフォース』より

1994年発売の縦スクロールシューティングゲーム。敵をマーカー内に捉えてロックオンし、高低差を問わず攻撃できるロックオンレーザーのシステムは、以降の『レイ』シリーズ作品にも引き継がれた。「PENETRATION」はSTAGE 1の曲。

影の伝説メドレー／『影の伝説』より

1985年発売の横スクロールアクションゲーム。主人公の忍者・影が使う刀と手裏剣の二つの武器のうち、刀で敵を倒すと得点が高く、さらに刀攻撃でほとんどの攻撃を弾くことができるため、刀を用いての極まったプレイが多く見られた。

コラボ曲を遊ぶならサブボタンも忘れずに！

『ミューガン』では楽曲をプレイ中、ガンコントローラーの後ろにあるサブボタンを押すと、曲ごとに独自の効果音が出る。今回紹介したコラボ曲なら、原作ファンにはおなじみのあんな音が……!?　ぜひ実際に試してみてほしい！

サブボタンを押しても、スコアやゲージに影響はない。押しまくれ！

太鼓といえば 太鼓ですが…

まあず&サヤラ

各地で称号&ファイトマネー争奪戦開催中

ナムコ魂 Vol.25魂

番長軍団的行く年来る年!?

番長2010年の鉄拳界を振り返る

世間は行く年来る年の時期だぜ！　さぁ俺も今年をばっちり振り返るぜ！　という事で、今年一年を振り返ってみた……。

北は秋田から南は沖縄までいろいろな地に足を踏み入れ、各地のプレイヤーと交流できたなーっとふと思い出した。同じゲームなのに、地域によってここまで闘い方が違うか!?　ってぐらい、地域柄が印象に残ってるぜ！

特に関西と関東は特色が強い！　関東が防御対応型と考えると、関西は先制攻撃型って感じで本当に面白い!!

そして、今年もそういったさまざまな地域の奴らと闘い、各地で経験を積んで、多くの仲間と出会い、そして全国大会である闘劇に出る！　といった道順をなんとかたどってこれたと思う。

一発必中で2年連続沖縄に闘劇出場権を取りに（盗りに）行き、辛勝だったが権利獲得！　1年ぶりに出会った仲間にもてなされ、うまい酒をのみ、いいバトルができたと……今思い起こせば本当にアウェーな俺たちを迎えてくれた沖縄勢に心から感謝したい！　また来年も行くぜ！（笑）。

闘劇'10 FINAL
番長勝利するも……緒戦で散る。

まぁ、権利は取れましたが……結果は!? って事ですよね（笑）。連載を読んでくれている読者ならわかるだろうけど、「2年連続1回戦負け」という伝説を残したぜ！　番長軍団の代名詞になりそうで今後怖いな……。

miya、不動という最強クラスの布陣で臨んだにも関わらず負けたのはやっぱり俺が不甲斐なかったからだ。

「もっと真剣に！」、「もっと貪欲に！」という事を常日ごろやっていなかったという後悔をしばらくしたことが懐かしいな。

闘劇が終わり、海外の組手に呼ばれて行ったが、上海のプレイヤーもすげー暖かく迎えてくれた。中国全土から2日かけて車で来てくれたヤツもいて、改めてどこに行っても鉄拳プレイヤーは熱いって実感したぜ♪

来年もまだまだ鉄拳フィーバーは続きそうだね！　なぜなら……そうTAG2が出るから！　最近動画とかで上がってるのを見たりするけど、見ているだけでうずうずしちゃうぜ！

俺が昔のTAGの時に一番輝いていた時代だからかな？（笑）とも思うけど……いや、TAG2でも今まで同様活躍しまくるからな！　みんなまた来年もナムコで会おう！　よろしくね!!

闘劇'10 FINAL　miya&不動

ベク使い miya の鉄拳、一刀両断!

つい最近一年を振り返って……という原稿を書いたばかりだった気がするのにもう今年の分ですか!? といった感じです(笑)。

今年は二年目だけあって初めての場所だから緊張する！ というのは少なかったです。会場に知っている方が居たり、また会えるのを楽しみにしてるぐらいでした。

逆に辛いこともありました。闘劇二年連続の一回戦負け。応援していただいた方々には本当に申し訳ない気持ちでいっぱいでした。良いことも悪いこともありましたが、共通して思ったことはイベントに参加していただいているプレイヤー、応援してくれるプレイヤーの力なくしてはやっていけなかったということです。来年も頑張ります！ どうぞよろしくお願いします！ よいお年を～。

今年も行った沖縄! サイコーの仲間たちだった。

次回EVENT予告 番長軍団 2011 年の始動はリニューアルした…… namco越谷店だ!

2010年12月23日にリニューアルし、鉄拳をはじめとしたビデオゲームにさらに力を入れているnamco越谷店(旧ナムコランド越谷店)。ビデオコーナーの内装も一新し、さらに遊びやすくなったぞ！

2011年1月15日は番長・miyaに加え、スペシャルゲストも準備中！ みんな遊びに来てくれよ！

USTREAM 生中継も実施!

特別称号大会のポスターでも予告していたUSTREAMでのインターネット中継をここ越谷で実施。全国に名を轟かせたいプレイヤーは越谷に集合だ！

来られない人は携帯からでも視聴可能なので、ぜひ見てくれよな。

配信時間・配信アドレスは拳道場HPで発表するのでこまめにチェックしてくれ。

イベント概要

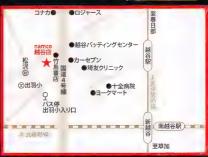
2011年 1月15日(土)開催

受付開始：10:00～ 組手開始：16:30～
ランダム 2on2：18:00～

店長の金子です!

新生「namco越谷店」お披露目です♪ 次回作の鉄拳TAG2へ向けて、今だからこそみんなで熱く熱く盛り上げたい!!

鉄拳のみならず現在いろいろ企画進行中です☆

当店は埼玉一のビデオゲームの聖地を目指しますっ!!

namco越谷店
〒343-0856 埼玉県越谷市谷中町2-55-2
電話：0489-60-2021
営業時間：10:00～24:00(年中無休)

拳NEWS 拳道場 KOBUSIDOUO

第七回特別称号大会 2011年1月開催スケジュール

各地の拳道場で熱い戦いが繰り広げられている特別称号大会。今回は優勝・準優勝者にファイトマネーが授与される!
優勝2種(ナムコ限定のオリジナルプレート)、準優勝2種、ベスト8は選択制でGETできる。またファイトマネーなど特典モリモリで実施中。
今年最初の栄誉を手にするのはだれだ!

大会日		お問い合わせ	形式	開催時間
2011/1/02 (日)	プラボ宇都宮店	028-638-5011	1 on 1	16:00開始
2011/1/08 (土)	プラボ枚方店	072-898-3260	1 on 1	20:50開始
2011/1/08 (土)	プラボ与野	048-855-1131	1 on 1	19:00開始
2011/1/09 (日)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	3 on 3	16:00開始
2011/1/09 (日)	NAMCOLAND イオンタウン郡山店	024-943-2715	1 on 1	18:30開始
2011/1/09 (日)	熊谷ナムコランド	048-527-3675	1 on 1	19:30開始
2011/1/09 (日)	PLABOいわき店	0246-22-4636	2 on 2	15:00開始
2011/1/10 (月)	ワンダータワー京都店	075-254-0765	1 on 1	14:00開始
2011/1/10 (月)	プレイシティキャロット横浜	045-314-7778	1 on 1	20:00開始
2011/1/10 (月)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	3 on 3	16:00開始
2011/1/14 (金)	ナムコランド西条店	0897-53-8026	1 on 1	20:00開始
2011/1/15 (土)	NAMCOLAND ドッとあーるZONE大分店	097-567-5576	1 on 1	20:00開始
2011/1/15 (土)	プラボ枚方店	072-898-3260	1 on 1	20:50開始
2011/1/15 (土)	NAMCOLAND 王子店	03-5959-9830	3 on 3	18:00開始
2011/1/15 (土)	ナムコランド越谷店	048-960-2021	2 on 2	18:00開始
2011/1/15 (土)	NAMCOLAND 梅田店	06-6313-0778	1 on 1	16:00開始
2011/1/15 (土)	プラボ神戸西店	078-978-5110	1 on 1	19:00開始
2011/1/15 (土)	ナムコランド今治店	0898-34-1469	1 on 1	20:00開始
2011/1/15 (土)	ナムコランド幕張店	043-273-3071	2 on 2	20:00開始
2011/1/15 (土)	NAMCOLAND 渋谷店	03-5428-4550	1 on 1	13:00開始
2011/1/16 (日)	NAMCOLAND すみのえ店	06-6682-6856	1 on 1	16:00開始
2011/1/16 (日)	NAMCOLAND 水戸店	029-241-3444	1 on 1	19:00開始
2011/1/16 (日)	プラボ名古屋店	052-683-8765	3 on 3	18:00開始
2011/1/16 (日)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	2 on 2	16:00開始
2011/1/16 (日)	プラボ札幌西町店	011-671-0230	1 on 1	13:00開始
2011/1/16 (日)	プラボ都筑店	045-929-3567	1 on 1	19:00開始
2011/1/16 (日)	namco中野	03-5380-5442	3 on 3	14:00開始
2011/1/16 (日)	NAMCOLAND イオンタウン郡山店	024-943-2715	2 on 2	18:30開始
2011/1/16 (日)	伊勢崎ナムコランド	0270-26-6750	1 on 1	18:30開始
2011/1/16 (日)	NAMCOLAND 多賀城店	022-365-4470	1 on 1	15:00開始
2011/1/22 (土)	NAMCOLAND イオン読谷SC店	098-921-5765	1 on 1	16:00開始
2011/1/22 (土)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	3 on 3	16:00開始
2011/1/22 (土)	プラボ荻窪店	03-3392-7657	1 on 1	18:00開始
2011/1/22 (土)	NAMCOLAND 大館店	0186-42-4997	1 on 1	20:00開始
2011/1/22 (土)	プラボ酒田店	0234-23-0667	1 on 1	20:00開始
2011/1/22 (土)	プラボ太田店	0276-22-7500	2 on 2	18:30開始
2011/1/22 (土)	プラボ与野	048-855-1131	1 on 1	19:00開始
2011/1/22 (土)	プラボ長岡店	0258-22-5773	1 on 1	19:00開始
2011/1/23 (日)	プラボ　ホークスタウン店	092-833-8281	1 on 1	14:00開始
2011/1/23 (日)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	3 on 3	16:00開始
2011/1/23 (日)	プラボ南松本店	0263-26-9739	1 on 1	17:00開始
2011/1/23 (日)	NAMCOLAND イオンタウン郡山店	024-943-2715	1 on 1	18:30開始
2011/1/23 (日)	熊谷ナムコランド	048-527-3675	1 on 1	19:30開始
2011/1/28 (金)	ナムコランド西条店	0897-53-8026	1 on 1	20:00開始
2011/1/29 (土)	NAMCOLAND ドッとあーるZONE大分店	097-567-5576	1 on 1	20:00開始
2011/1/29 (土)	プラボ福岡交通センター店	092-434-3721	1 on 1	13:00開始
2011/1/29 (土)	プラボ南熊本店	096-375-1131	1 on 1	18:00開始
2011/1/29 (土)	プリッズ宇和島店	0895-24-4051	1 on 1	17:00開始
2011/1/29 (土)	NAMCOLAND 三宮店	078-391-3731	1 on 1	14:00開始
2011/1/29 (土)	ナムコランド幕張店	043-273-3071	2 on 2	20:00開始
2011/1/29 (土)	NAMCOLAND 阿佐ヶ谷店	03-3223-3765	1 on 1	16:00開始
2011/1/29 (土)	プラボ長野店	026-227-1030	1 on 1	19:00開始
2011/1/29 (土)	NAMCOLAND 渋谷店	03-5428-4550	2 on 2	13:00開始
2011/1/29 (土)	プレイシティキャロット伊勢佐木町店	045-252-1164	1 on 1	19:00開始
2011/1/29 (土)	NAMCOLAND 王子店	03-5959-9830	3 on 3	19:00開始
2011/1/29 (土)	ナムコランド越谷店	048-960-2021	1 on 1	19:00開始
2011/1/29 (土)	PLABO秋田店	018-847-5080	1 on 1	19:00開始
2011/1/30 (日)	NAMCOLAND 筑紫野店	092-920-9034	1 on 1	14:00開始
2011/1/30 (日)	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	2 on 2	16:00開始
2011/1/30 (日)	namco中野	03-5380-5442	3 on 3	14:00開始
2011/1/30 (日)	プリッズ宇和島店	0895-24-4051	1 on 1	17:30開始
2011/1/30 (日)	プラボ名古屋店	052-683-8765	3 on 3	18:00開始

大会の詳しい情報は拳道場HPで http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

アルカディアノベル第八弾

俺の波動拳が世界を救うII' TURBO

NANAMI SYUN
名波シュン

本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　第八回となる今号はいよいよ「俺は波動拳をあきらめない」シリーズ第一部が完結！　落ちこぼれ飛び道具使いの主人公、泉岳寺キョウヘイとエリート四次元少女、アオとの恋の行方は？　等身大の登場人物が織りなす感動の青春ドラマ。最後を飾るフィナーレには、どんでん返しが君を待つ。父母娘、義理の妹、電気男に張り手少年。そして【世界平和部】という伏線のすべてがいよいよ収束する!!

終章開幕　イラスト:憂

読めば元気になるハッピーエンド。

本編のあらすじ

泉岳寺キョウヘイはただの高校生。だけど、夢である「波動拳」が自分の手から出た日から世界は一変。自らを四次元人と名乗る美少女が自分の押し入れに住み着き、「必殺技使い」が在校すると言う桃ノ木学園に転向することに。「もしかして俺の時代来た?」夢見るキョウヘイだが、現実はそんなに甘くない。「飛び道具なんて、就職にこれっぽっちも役に立たないわよ?」。学校では赤いジャージしか着ない変な先生にいきなりダメ出しされる始末なのである。

やがて桃ノ木学園に転向した年の暮れ。父が危篤と言う知らせを聞き、実家に戻ったアオ。数カ月だけだけど、一緒に暮らした彼女がいなくなった部屋は、とても物寂しかった。アオへの気持ちに心を固める主人公。しかし、彼女はもうそばにいない。無類の飛び道具、魔導拳を使えるとはいえ、泉岳寺キョウヘイはたかが高校生。彼が彼女にできることって一体何だ?

「先生、俺、魔導拳でやりたいことが決まりました」

「何なに？　どんな世界平和？」

「俺、魔導拳でアオさんを守るんです」

「守りたい、じゃなくて？」

「アオさんは、俺を好きだと言ってくれました。だから、俺もアオさんを守ります」

☆

「メリークリスマス」、「メリークリスマス」

いわゆるメリークリスマスの二日前、イブイブの日。アオさん家最寄りの駅で、みんな落ち合う。

メンバーは、リョウコ、ヨシくん、ボブ、そして俺の四人だ。

「あれ、大野君は？」

「ん、今日は用事があるって」

「うーん、最近は部活にも来ないし。英語とか習い事でも忙しいのかな」

本当は、ウソだ。あの日以来、俺も大野君も、お互いを避けている。

なんでか？　なんて聞かれても良くわからないけど、なんだか気恥ずかしいというか……。

青山に住んでいるからアオさんなのか。多分違うと思うけど、青山の高級住宅街を歩いていると、なんとなくアオさんがここで育ったというのもうなずける。

何がすごいって、どのお屋敷にも垣根と家の間に庭がある。門から玄関まで道があるし、どの家にも車庫じゃなくてガレージがある。

「お兄ちゃん、アオさんって、お家にいるの？」

「うん。さっき家に電話かけたら、執事っぽい人が出て教えてくれた」

「執事！」

「動物が、電話にデるのデスか？」

「ボブ君、ひつじじゃなくて、執事、ね」

「オウ、理解でス」

ベタだなぁ、なんて思いつつ、みんなで寒いね、なんていいながらアオさんの家を目指す。

そして、着いた。

うーむ、そう言えば、アオさんのお父さんって、桃ノ木学園の理事長なんだよな。理事長って、やっぱりお金持ちなんだな、と一瞬で理解した。

まず、門がね。

何て言うの、鉄格子？　いや、それじゃ牢屋か。鉄の棒でできてて、ギイッって開くやつ。門の上側は、トゲトゲで槍になっている。

しかも、そこから見えるお家は、いわゆるお屋敷ってやつだった。洋館。

扉の横には丸い出窓が二つ見える。そこにかかっているレースのカーテンが、まさに洋館って感じで、俺たち庶民にはどうしても気後れしてしまう。

「ピンポーン」

と、門でつまづいている俺を知ってしらずか、リョウコがピンポンを押した。

「はい、どちら様ですか」

女性の声だ。もしかしてメイドさんだったりするんだろうか。

「桃ノ木学園の友人です。先日お話しした件で、やって参りました」

（本編より抜粋）

著者の戯れ言 1　半年続けてきた「俺は波動拳をあきらめない」もいよいよフィナーレ！　キョウヘイが求めた世界平和がついにここで結実します。いや、するかも？　もしかしたら紅鯨団ばりの大ドンデン返しもあり?……引用が古くてすみません。KAGEROUくらいにしときます。アルカディアノベルもシール貼らないと……!!

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

はじめまして、いちみやひろしです。何を隠そう自分も昔、波動拳を出そうと練習したことがあったり(笑)。実際出せたらこんな風に日常が変わってしまうのかなぁ、と思いつつ楽しんで読ませて頂いてます。(いちみやひろし)

キタ! 能力系青春ものの醍醐味、修行シーン!……と思ったら気力ゼロのダウナー系低出力修行(笑)。一体どんな顔で魔導拳を打つのやら気になります。でも撃つたびに大野君の告白を聞くはめになるのか…… (八木ゆかり)

たくさんの美少女に罵倒され続ける格闘ゲームとかないんですかね。威力が強いほど長文とか。もしあったら、一日中でもやってる自信あります。(幸宮チノ)

twitter 特別企画 公式アカウントのRTで 特製図書カード 大プレゼント!!

編集部からまさかの大プレゼント!

「アルカディアノベル」新作解禁時(毎月第二金曜日)からアルカディ [illegible] をリツイートされた方の中から抽選で20名様に、「特製図書カード」をプレゼント! 皆さまお気軽にご参加下さいませ!

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

著者の戯れ言 2

しかし、回を追うごとにかわいくなるアオさんとリョウコの二大ヒロイン(特にビジュアル的な意味で)。憂さんの描く美麗なアオさんと幸宮さんの描くデフォルメアオさんどちらもキュートすぎて吹きます。あと八木さんの大野君格好良すぎです。あ、でもイケメンモテキャラだから良いのか……。くそう、イケメンなんて僕以外みんなしんでしまえっ!! ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun/

21歳まであとちょっと!

NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO 20th

NEOGEOの20周年を、SNKプレイモアのメンバーと一緒に盛り上げよう。
新たに年も明けてお祝いもいよいよラストリゾート、いやラストスパートです!

(東京都　大沼ヨシザネさん)
ポニーテールの閑丸!!
コメントからもとても思い入れの深さが伝わってきました。(yuzuko)

NEOGEO 20thはいよいよフィナーレ!!

パオパオカフェより緊急ニュース！　一年間に及ぶ投稿の募集、その最終締切が迫ってまいりました。言い尽くせないその思いを、NEOGEOへ贈る最後のチャンスです！

投稿締切は2011年1月17日(月)必着!　MVSの30秒ぐらい急げ!!

SNKプレイモア賞

(東京都　アガパンサスさん)
12年(!)も大事に思っていただいて、ありがとうございます。愛機のパイロット、ウィンディナにも挑戦してください!(ネオジオ博士)

(神奈川県　礼葉都ゆっくさん)
これはかわいい！　K'やウィップの表情がなんとも いい味です。おじさんって呼ぶのはやめてあげてほしいですね(笑)。(おぐら)

(広島県　森本マイヤー君)
キ、キモ怖いラスプーチンが、普通に怖い!
花園には連れていかないで〜。(ネオジオ博士)

(新潟県　霊爆神封魔さん)
最強の怪獣スーパージオン、宇宙怪獣なんか、ブッ飛ばせ!!(ネオジオ博士)

100メガショックの冬休み
HAPPY NEO YEAR! 2011

冬休みといえば、友人たちと集まって発売したばかりの家庭用NEOGEOで『ガロスペ』三昧。そんな思い出を胸に、2011年のお正月もNEOGEO初めの筐体前で、今年もよろしくのゲームセレクト!

(宮城県　リッチー・ロート君)
ほのぼのですね〜。冬はやっぱりコタツにミカンですよね。
でっかいせんべいは山田十平衛からの贈り物?(おぐら)

(福岡県　赤松セリさん)
ワールドヒーローズのバラエティ感がいいですね。
特に私はマッドマンにくぎ付けです!(yuzuko)

NEOGEO イラスト大募集
一年間続いた当コーナーももうすぐフィナーレ。イラストの募集も今回が最後となります。もちろん、SNKプレイモアのメンバーからの賞やコメントもこれが最後です!　あて先は　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンタープレイン　アルカディア編集部　「NEOGEO FANCLUB」係　または neogeo20th@arcadiamagazine.com　まで。投稿締切は2011年1月17日(月)必着です!

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（眼劇'10）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

新年あけましておめでとうございます。今年最初の読者コーナーアフロが始まりまっせー。食っちゃ寝のお正月にページをめくる動作を追加しよう！　アフロは今年も全力失踪（間違い）でいっちゃうゾ（どこへっ?）!!

今月のACE!

（新潟県　夙夜紲さん）

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストコーナーはこちら！　ちなみにお正月成分も次ページからあるので安心するといいだろう。

（静岡県　サギリ君）
H すっかりと寒い季節になっちゃいましたが、実はゲーセンから地中海へとリゾートに行けるんです！

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H 変わり者なんかじゃない、ただのおてんばなお嬢様。ちょっとストリートファイトが好きなだけなんです。

（茨城県　mikoko君）
H 降り積もる雪とともに始まる一年。今年も素敵な出会いがありますように。

（静岡県　はぶたえメロンさん）
☆さわやかビーム照射中！　たまにはこーんな笑顔もしてみちゃうっス。

（宮城県　リッチー・ロート君）
☆クラシコで気合い全開。だけど笑顔も周りをホッとさせるいい表情なんです。

（福岡県　ありあさん）
H 咲く花をベッドにちょっと休憩。思わずもれる鼻歌までもが透き通りまくり！

京を追いかけて十五年
京を倒すまで俺は絶対諦めない！

（神奈川県　五月アリカさん）
☆NEOGEO20周年に隠れて、実は15周年だった!?暴走したりしなかったり、いろいろあったものです。

（神奈川県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆戦国時代にあの超人が殴りこみっ!?火事場パワーで本能寺もしれっと脱出！

（神奈川県　やなせゆう君）
H 青空の下、『マジアカ』ヒロイン大集合。毎日の予習、復習はかかせませんっ！

（神奈川県　檜山xiaさん）
H 小説連載も決定し、さらに楽しみなセンコロワールド。ということで、セーラーレーフ君でお祝いです！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆修道院から祈りを捧げる少女の過去と現在。手にした純潔のカサブランカは何を語るか。

2011年もよろしくね！ アルカナシグナルズ NEO

家庭用の発売も目前に迫って、ハートフルな盛り上がりの聖女業界。さあ、今年も元気にいってみよー！

（東京都　ゲコゲさとる君）
H あはははは！　そのままスーパーなロボットの大戦に出てしまえばいいじゃない！

（栃木県　シムス君）
☆そのマフラーがくれた暖かさは、ふたりの気持ちの温かさ。

A-Fro回覧板　年が明けようが変わることなどない、普遍のA-Fro豆知識！　Aマークが付いている掲載作品は、アフロヅが「なんかイイ！」と思った作品です。このマークが付いている方にはアルカディア特製図書カードをプレゼント致します。また、コメントにⒽマークが付いている方はホームページを運営されています。本誌公式WEBサイト内の投稿者リンクからアクセスしないわけがない！　→http://arcadiamagazine.com

本年もシクヨロお願い致します。

アフロDE新年 2011

ゆく年があるのならば来る年だってやっぱりあるわけです。さらよならネコミミ、こんにちわバニーが合言葉な気がしてくる、そんなアフロ流のお正月を見せてくれようっ！　そんなわけで、今年もアフロをよろしくお願い致します。

（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗ和装も着こなす電子のディーヴァは、エメラルドグリーンをした日本人なのです。

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆ゲーマーたるもの、元日から開店ダッシュ!? それにしても、なんて今年向きなデザインなの！

（広島県　温井川天祐さん）
☆正月生まれと干支キャラでコスチェンジ。ちょうど上半身裸と下半身裸の服だし……ってオイ（汗）！

（福岡県　赤松セリさん）
☆2大カードゲームがコラボでお祝い。さあて、今年もバンバン掘りまくっていきまっしょい！

（東京都　良月（水）西む41-a君）
☆テンペルリッターとカティのバニーコス!?　……おのれうさぎ年め、まさしく完全なる世界よのう。

（千葉県　N・H君）
☆初詣では何をお祈りするのだろう。博士のは想像できそげですが（笑）。

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆こ、これは！　今年のアフロのシケギャグ初めですよ！　ありがたや～。

（石川県　日生ひよこさん）
☆お久しぶりです、近くのお店への音ゲー復活おめでとうございます！　今年一年良いゲセライフになりますようにっ！

（新潟県　佐倉信士君）
☆なんということでしょう、ウサミミゼリカは色も形も違和感がなかったのです！

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆来ました、12年に一度のアリスの年。なにしろウサギそのものになれますから！

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆"ESCAPE TO THE SKY★彡"より、ウサミミ装着でことよろ！まさに2011年のためにあるような楽曲だった!?

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗやっぱり来ました（笑）、バニゴーいろはさん！　まるで某ちくわの人のチー坊ポーズを思い出……おや、誰か来たようだ。

（広島県　るうやさん）
☆普段アグレシブな殿様も、寒さには勝てぬということですな。しかしきっちりとちょんまげへのオシャレはかかさない！

（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆『ポップン』シリーズが誇る、うさぎ系キャラが今ここに！　歌って踊って跳ねてみる謹賀新年！

（北海道　道化師りじさん）
☆神殿住まいの方も大変ですなあ。飲めや歌えからの初詣に要注意！

（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆ネコ科闇住人から、満を持してのバトンタッチ。さあ、パヘットショウのようにリズムに乗っていきますよっ！

A-Fro回覧板　あけましておめでとうございます。本年もアフロをよろしくお願い致します。さて、年が明けたということは10周年イヤーもいよいよ大詰めということです。10周年企画への参加投稿は今月の締め切りまでとなるので、各自慌ててたりしてみよう！　詳しい内容はグレスケ内の10周年企画コーナーを読んでみてくんなっしぇ。みんなで一緒に、フィナーレへと向けて盛り上げていくしかあるまいて！

(埼玉県　でばいそ君)
☆「ひかるとあかねはバニーガール!」とか連呼していた(笑)、アーケード業界を代表するバニーさんたち。『極パロ』の切り込み隊長?

(東京都　左右さん)
H 真実を見つめるうさぎの瞳に、アフロはかように映るのか。ふんどし、ブリセル、餓狼マンと、2011年を待つまでもなくカオスだった!?

(千葉県　ひよこさん＆きな子もちさん)
☆仲良きことは美しきことかなはさて置き、磯辺焼きか雑煮に入れるかが正月最大の問題DA!

(奈良県　てつみん君)
☆パステルとまどかが、どこかで見たような格好に!? 実はその答えが対角線上にあったりなかったり(笑)。

(神奈川県　茶草君)
☆来そうで来なかった『ラビオレプス』イラスト。ていうか姉妹無視で王様を描くあたり、グッジョブ(笑)!

(東京都　かのこさん)
☆日本人なら(!?)お正月は書き初めじゃあ! とりあえずアレですか、いろいろあるってことですな。

(岡山県　中村呼次男君)
☆これはまた、どこかで見たことがあるような……。しかもシケギャグまで混入されているこの隙のなさ!

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆「ミュージックガンガン!」より宇佐木ももさん。だてにウサギを背負ってるわけじゃあない!

(神奈川県　未虎さん)
☆新年のあいさつに舞っていただけるですと!? 一年の抱負を胸に、しかと見届けますとも!

(福岡県　あじさばこさん) A
H ヌオオ、なんだろうこのカオス感はッ! と、とりあえずこれはめでたい……のか……!?

殿ッ! 新年あけましておめでとうございます。なにやら、近ごろ日本の戦国武将が勢いを増しているらしいですぞ。これは、こちらも襟を正し、フンドシも締め直してかからねばなりませんな!

(福岡県　皐月トミィさん)
☆な、なんと、この彼らはサブデッキですと? うぅむ、とてもそうとは思えぬ、どこを切っても豪傑っぷりですぞ。

(埼玉県　涼風君)
☆魔王の血か呼び込む闇の上に座す少女。手にする灯火、その先にあるものとは果たして。

(石川県　チーパオさん)
H 闇に浮かぶその瞳。ひとたび睨まれれば、さながら蛙のごとく飲み込まれるのを待つのみか。

(埼玉県　ヨネヌマさん)
H なんという羨ま……ありさま! 劉備玄徳なリー、と名乗ったところで説得力なしですな。

(東京都　アガパンサスさん)
☆すべてを賭して戦場へとおもむくその男、勇将と呼ばずになんとするか。

A-Fro回覧板　今月は眼劇が開催となったため、アフリバ系コーナーがCMYK内で散らばる結果に。おのれ、なんたる仕打ち!　と憤りを隠せないあなた。そんなあなたのイチオシコーナーの存続は、あなた自身の投稿に懸かっています!　今月領土を獲得したのは「銅雀台」と「アルカナシグナルズ」。復活の兆しを見せる「ゴスゴス帝国」、NESiCAxLiveタイトルの「ブレイ部」や「KOFっ子」のほか、新コーナー案などドシドシお待ちしております!

眼劇'10
～グラスマニアと死の秘宝～

全国のメガラー（語呂悪い）諸君、お待たせ!! 今年もグラスマニアの超人オリンピック、"眼劇"の季節がやってきたゾ。古今東西から集ったアーケードメガネキャラが織り成す夢の共演、曇りのないメガネで見てちょーだい。今年のグラスユニバースに輝くキャラはだれだ!?

（東京都　QQQ君）
☆すんごい片隅メガネキャラがキタコレ! ボナンザブラザースと共演希望。

（茨城県　ボルシチさん）
☆ロボにもメガネは必要です。アンビリカルケーブルよりも、ロケットパンチよりも大事だNE!

（東京都　よしみ君）
☆初音ミクの小物の似合いっぷりは、もはや神レベル。ACでもメガネを充実させてほしいですね。

（新潟県　コンポジ君）
☆GF&DMシリーズの版権曲、メガネアーティストを集めてみました! 掘り起こせばもっといるかも?

（愛知県　たいぷR君）
☆ジオ姉さんこそ大宇宙のメガネキャラ! アーケードでも続編欲しいですよね。

（群馬県　ハイパーモードアフロ君）
☆うおっまぶしっ!　さすがスター、後光が差してる……ぜ。

（青森県　五森セキさん）
☆『LORD of VERMILION』のドラキュラをメインに据えて、眼劇にエントリー!　しかもおなじみ三人組。

（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆メガネ、三編み、魔女っ子の3Mこそ至高!（メイドでも許可）無形文化財に指定すべき。

（宮崎県　はなやか涼子君）
☆河の男にはサングラスは必須。……外洋に憧れてなどいない!（特に布哇）

（大阪府　ムンク園山さん）
☆普段は非装備なのですが、キャラセレ画面の印象が強いのでメガネキャラって感じ。

（北海道　玉咲姫さん）
☆今年人気を博したメガネキャラは数あれど、彼ほどのインパクトを放つキャラはおりますまい。スーパースター満氏は、眼劇でも大人気でした!!

（大阪府　J・Bさん）
☆その存在はまさに高知力メガネキャラの鏡! 全力で教えを請いたいであります。

（千葉県　蒼木さん）
☆確かにインテリ度がハイパー高い! 冷静タイプが付けるとマジで女教師。

（山口県　水縹ロコさん）
☆じつはメガネ率が高いセンコロシリーズ…っていうか、グラサン率ですな。

A-Fro回覧板　そんなわけで、眼劇への参加ありがとうございました!　本年もメガネキャラが多数参戦し、不況を吹き飛ばすゴージャスメガネがそろいました。もちろん投稿作品以外にも、個性派の眼鏡キャラはまだまだいるので、今後もメガネを磨いてチェックを怠らないように。来年もイキでイナセなメガネキャラの登場を願いつつも、今年の眼劇を締めくくらせていただきます。

アフロ グレースケール。

師でさえ走る"師走"も、ゲーセンにはユルい時間が流れる……。そんなマイペースさんも違う皆さんも、徒然なるままモノクロ&文章投稿を楽しむ場。それが当「グレスケ」なのです。

(奈良県　てつみん君)

(神奈川県　黒坂カヲル君)
☆前回の投稿に続き、ジュティさんから新年のご挨拶が! 年の初めは、ニューイヤーだけに耳でYEAR!!

『ダラバー』特集&付録CD感想行進

『ダライアスバーストAC』の特集があるとネットで知ったので、本誌を購入しました。ページ数はさほど多くありませんでしたが、中身が濃かったので面白かったです。

印象的だったのは、Remiさんのボーカル曲の話で、上段ルートを選んでいくと時間が17分に及ぶ楽曲になるというのが驚きでした。かつて同じタイトーのSTGである『レイクライシス』のBGMもそのようなものだったので、これを超えるものになってくれるといいな、と思っています。

(宮城県　K.S君)

☆たしかに『レイクライシス』の各曲は印象的でしたね！　お気に入りの曲が流れると、ノリで最後まで行けそうな気に……。ふと我に返ると頭の中で曲が流れていたりもしますし。さて、『ダラバーAC』ではいかに!?

『サイキックフォース』で、ZUNTATAを知った身ですが今回の付録CDは大満足です。一時期は「No limit to…」が頭から離れなかったのが、懐かしい思い出です。

(新潟県　星漢君)

☆キース総帥のテーマ曲ですな。ZUNTATAは不朽なのです！

「ソノシート風」って、今の若い読者にソノシートの現物がどんな物か分かるのでしょうか？

(茨城県　妖怪出魂君)

☆だ……大丈夫！　ググったらちゃんと画像とか出てきたから！（何）

日々これ戦い! ゲーマー奮戦日記

『ボーダーブレイク エアバースト』になってから、オペ子にパイタッチするのをガマンしています。なにか称号はもらえますか？

(神奈川県　うわん君)

☆勲章【禁欲／砂】をあげるフリ。

『KOF XIII』をやっていたら、なんと弱パンチのボタンが壊れていて効かなかった。緊急回避も一部のEX必殺技も使えなかったけど、なんとか中ボスまでは倒せた。でももしその時だれかに乱入されていたら、即死だったかも……。

(愛知県　いてぞう君)

☆即店員さんを呼びたいところですが、逆に挑戦もしたくなる罠。

(福島県　森園泉さん)
☆先月の三つ巴投稿作品からピックアップ! ボーダーニーソ&アクティブコーデの黄金比率!

岩手で唯一稼動していた『アルカナハート3』が、撤去されていた……。家庭用出るまで死ねない。

(岩手県　岩手のアルカナ君)

☆出ても極めるまで死ねぬッ!!

グラスユニバースはだれなのさ!?

眼劇'10 白黒ページで白黒つけます編

モノクロ投稿でも多くのメガネ愛作品をいただきました、今回の"眼劇"。そして今年のグラスユニバースが、無闇に決定する時は今ッ!!

(群馬県　18 or 16?アフロ君)
☆激・分かりやすい未来予想図。もはや別のメガネとは思えんぜ!

(広島県　森本マイヤー君)
☆『ファイヒス』からも参戦者が! ダックキングじゃないよ! (二度目)

(広島県　文月裕さん)
☆ギラリパンカラのメガネが光る! でも嫌いなものがメガネなのは秘密!

(東京都　よしみ君)
☆インテリタイプより知能が高そう!? メガネ以外の部位を注視した人は挙手なさい。

(大阪府　作左君)
☆今年唯一の田辺みさこ投稿はコレだ! げっ……も草葉の陰で喜んでおります。

(宮城県　銀漢君)
☆戦場に咲く、一輪の知的な花。マーズピープルも賢く見えるこの威力!

今回のグラスユニバースは……
SUPER STAR 満 -MITSURU-!!

今回のグラスユニバースは不意の公正な集計の結果、一番投稿量が多かった（本当）スーパースターに決定！　さすがオンリーワンなお方、呼吸をするかのような自然さでユニバースの座に輝きましたな……。今後のさらなるご躍進に期待しております！

A・Fro回覧板　皆様のお陰で、多忙な年の瀬に関わらず"眼劇"が開催できました。毎度カオスな企画へのご投稿、ホントにありがとうございます!　なお毎年恒例の企画以外にも、春先や秋口などにぽっかりと特集が無くなる月が実はあったりしまして、この辺の2カ月くらい前に投稿で新コーナーや新企画を訴えてみると、うっかり立ち上がることが多いのが当フレキシブルなA-Fro。この冬、あなたもハジけてみては!?

（千葉県　前川泉さん）Ⓐ
☆柔和な、とても静かな微笑み。しかし知る人は見るだろう、奥の狂気を。

（千葉県　会田惣君）
☆時を、世界を駆けるトラブルガールズ！世界の秩序も歯車もオールシカト!!

思ひ出タイムスリッペル

10年前は○○してました

本誌10周年のこの年に、10年前を振り返ろうという投稿企画。今月は胸温まる、それこそゲームの話のようなエピソードをいただきましたので、レッツご紹介！　皆さんからの思い出投稿も、引き続き募集中ですぞ！

彼女と一緒にゲーセンへ。

俺「格闘ゲームでもやろうか？」
彼女「私、へたくそだから……」
俺「じゃあ、『ダンスダンスレボリューション』は？」
彼女「あれ、うまくできないと恥ずかしくて」
俺「そうか……」
彼女「何か、私でもできそうなゲームないかなあ？」
俺「あ、『すくすく犬福』がある。あれやろうよ。クイズゲームだからできるでしょ？」
彼女「……」
俺「どうしたの？　犬福かわいいでしょ」
彼女「……かわいくない」
俺「え!?」
彼女「ウチの弟とそっくり……」
俺「ぎゃふん」

以上は10年前、ゲーメスト誌に掲載させていただいた、私の投稿です。編集の方に「その彼女と結婚でもしたら、アンタ犬福の兄貴よ。喜びなさい」とコメントをいただきました。

そして2010年、入籍。犬福の義兄となることができました。

10年間の長い交際の間、何度もデートでゲーセンに行きました。恥ずかしがり屋の妻はプレイはしませんでしたが、私のプレイをじっと見ていてくれて、それだけで幸せでした。

現在でもゲーセンデートは続いており、『初音ミク Project DIVA』をプレイする私の隣で「こだわりたまごのとろけるプリン♪」と歌ってくれたりしています。

ゲーム、メーカー、ゲーセン、プレイ仲間、そしてゲーメストとアルカディア。

すべてが私たちの「仲人」です。

本当にありがとうございました。

（山形県　A.N.さん）

☆おめでとさまデース!!　なお、幸せ臭が強すぎて、本名でのご投稿でしたが勝手ながらイニシャルに変えさせていただきましたッ！（汗）

もしこの投稿が載っているゲーメストを見つけたら、皆さんもペンネームをチェックして祝福の念をム～ンと送りゃんせ！　おっと、そこでうらやむ念を送ったりした輩は0点だ!!

早くも企画に投稿がっ!!

☆こちら、早くも大沼ヨシザネさんより、流行語大賞とキャラ人気投票用・魅力アピールの投稿が！ほかにもアルルハイジさんより、「アフロDEモード復活希望！」との声も届いておりますぞ！

A-Fro 10周年企画 後編

募集テーマ　好きキャラ人気投票！

・古今東西新旧問わず、アーケードゲームキャラへの人気投票を3月末発売号で実施！
・3月末発売号に掲載する、好きなキャラをアピールするイラストや文章をまずは募集！

募集テーマ　A-Froアーケード流行語大賞

・新旧問わず、あなたが好きなアーケードゲームキャラのナイス台詞を大募集！
・集まった台詞の中からアフロヅが流行語大賞を選定し、3月末発売号で発表！

募集テーマ　懐かしコーナー&投稿ストック復活祭！

・『A-Fro DE モード』などの過去の人気コーナーや、単発で終わった名コーナーを希望投稿が多いものから復活！
・復活希望のコーナー名や、そのコーナーへの愛を伝えるイラスト、文章投稿をまずは募集！
・過去の投稿ストックの復活掲載も!?

募集テーマ　10年前は○○していました

・当時の生活
・本誌購読や投稿のきっかけ
・当時ゲーセンに行っていた回数/月
・この10年で劇的に変わったこと
・ハマっていたゲーム
・今後のゲーセンについて
・当時の友人とは今……
などなど、10年前のことをkwsk！

募集テーマ　バンザイイラスト大集合

・バンザイをしたキャラのイラスト
・背景は描かなくてOK
・全身を入れる（構図は問わない）
・掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ#afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

上記企画の投稿締切は2011年1月17日（月）必着！　この波に乗り遅れるな!!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。
投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。　アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

寒いからといってゲーセンに行くのを躊躇すると、ゲセなまはげに「自作自演プレイヤーはいねがぁあぁぁ」とIC全部没収&その場でブチ折られる！　それこそ自作自演の妄想で慌てて駆け出す君に届ける、モノクロ投稿のギャグ部分。それがこの「大瀑布」さ！

(福岡県　[illegible]さん)

(長野県　まっきーさん)
☆ほんとだよジンさん、鼻が鼻が!!　そもそもの間違いへのツッコミはスルーで！

A-Fro漫画道場

人類みなマンガ兄弟、コミックアンドピース！　そんな勢いでまずは発進してみる、アーケードゲームオモロマンガ空間。そんな我らが道場へ、さあ、どうしよう……フフフ。

(高知県　日我又昇さん)
☆三国志ファンならなぜか分かるであろうこの感覚。いや、ほんとなぜか覚えられなくてね……。

(大阪府　せのお東君)
☆明らかにその先端、硬いダイヤか何かです。この前まで生徒側だったのに容赦ねぇえ!!

(静岡県　あいのさん)
☆勢いに負け、先月の「中斬利」投稿から強奪掲載。仮面の人はM（マゲ）とN（肉じゃが）って名前らしいヨ！

(神奈川県　Ken君)
☆リアルタイム経験者が皆うなずくあるある。そして難度は決して子供向けではない罠！

(熊本県　エレ金哲君)
☆新キャラならだれもが通る試練の道。とりあえず全員順番にオイルコースターね。

(青森県　水玉うるるさん)
☆この計画の成功が、後の人類の運命を……。いや冗談はさておき、どんな計画なのッ!?　教えて教えて〜。

ラ・餓狼マン

NEOGEO20周年には遅れたニューヒーロー

先月自然消滅と見せかけて、不意に帰ってきたラ・餓狼マン！　君たちの応援や新技などのアイデアも、待っていなくもないぞ。

(熊本県　オドマシラン君)
☆正義の人と、熱い永パで分かり合うラ・餓狼マン。まさかの4体合体が、早くも実現するってのかい!?

ファンレターも来てるよ！(本当)

No.125の
『餓狼マン』すげ————っ!!
本気で次回を待ち望んでます！
オドマシラン様、次回作をどうか
おねがいします!!　有無を言わせないあの勢いがすごい好きです。
そしてゆくゆくはTVアニメになればいいのに

(東京都　かのこさん)
☆こちらのほかにも、多数の応援投稿が来たぞラ・餓狼マン！　アニメ化という夢に向け、走り続けるかどうかは結構未定だ！

続くかどうかはノリ次第ですが　**待てィ!!　次号!!**

なぜなにギンザドリル（答）

(長野県　LEG君)
☆先月掲載の、マッチ棒パズルの答えがこちら。正解者にはギンドリから万感の拍手があったとかないとか。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。
セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。　作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

リビドーネバーダイ

ゲルエロス村

ゲーセンキャラのエロスをば、エンターブレインの偉い人に怒られない程度に追求してみる当方。現在ほかのリビドー系コーナーと戦闘中ではありますが、それでもT☆K☆Bの封印だけは解けねえな!!

（東京都　良月君）
☆SGチャンプから投票者の皆さんへ、お礼の乙村SGがッ!! あまりに秀逸な「うわ」の一言で、まさに時間が凍るのでした。

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆名前からしてそりゃもう村向け! ほかの4枚の水着も見一せーてーッ!!

リビドーコーナーは現在バチュー中です。

上記の『ゲルエロス村』のほか、『ブリセル大作戦』や『ふんどし部』などをはじめとするリビドー系コーナー各所は、現在何かをかけての投稿量競争ハルマゲドンの最中！

次回あたりから「こっそり円グラフなんかも用意してバチューを煽ってみようか」とたくらむアフロヅなのでした。結果、何が起こるのかは……恐ろしすぎて、この場ではとても言えませんぜ先生！

（新潟県　葛篭きりやさん）
☆タイツの方が大事なのかティアマンテさん。この機に新たなコーナーを立ち上げるのもアリかも!?

本格始動ッ!!

アフレコ共和国

イメージキャラクター作／宮城県　はなやか涼子君

お題のマンガにみんなでセリフを入れる、みんなでコラボる国がこちら。担当・はなやか氏の気分と筆のノリ次第でコロコロ変わるかもしれない、イメージキャラにも要注目です。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆サイトを間違えていたのはさておき、甘皇后さんとだれを間違えたか、追求すると大変なことに。

（栃木県　@kira君）
☆お祝いからのキレイな一転が見事! 兵糧の大半を食べてそうですね象さん。

（福岡県　赤松セリさん）
☆同時に世相も切るとは、技ありなセリフ! 劉備さん、詐欺には弱そうよね……（汗）。

今月のお題マンガ

☆今回は御影道行君のマンガがお題。キャラやひそかな会社コラボを生かすか否かは自由！　セリフ投稿のほか、お題マンガの投稿も待ってます！

このスペースには自作自演ネタを入れるのが昔からの定番でしたが、今回は大瀑布の冒頭ですでに自作自演していた！　そんな自作自演をここでも久々にブチかましつつ、今回もオモローな一言投稿をご紹介〜。

格闘ゲームでカード無しでCPU戦を適当にやっていると、挑戦者がよく現れる（笑）。これって――。

（神奈川県　賢者正見君）

[illegible]

PASELIの端数の使い道が無いのが気に入らない。

（大阪府　DJ MIZ*P君）

[illegible]

え？拡散スマッシュって都市伝説じゃないの？

（静岡県　天魁星君）

[illegible]

↑（神奈川県　A・Sさん）
☆お、奥さん！　ダンナ知力1ですよ！

↑（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆ライダー曲だと異様も立ち止まる罠。

WB孫策の計略はこんなかと思ってました。あんきも！あんきも！あんこうも！

↑（石川県　蒼緑隊長君）
☆ほんとにこんな呪文でしたからな……。

↑（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆人の輪は何にも代えがたい宝です。

↑（千葉県　N・H君）
☆もちろんGACKT声ですね。

↑（北海道　りじ。さん）
☆むしろ、そこが本体かもしれん。

Shake The アフロヅ

ちくわ　ラ・餓狼マンが大人気ですなぁ……。

げっつ☆　まさかファンレターの数が、一時の『ブリセル大作戦』の投稿数を上回ろうとは!（実話）

ケソ　大瀑布は勢い重視、という典型例だNE。

ちくわ　まぁ、現在のモノクロ部担当である私が勢いに弱いというのもありますがのぅフォー!!

ケソ　……。そういえば、そろそろモノクロとカラーの二人の担当が入れ替わる時期なのでは?

げっつ☆　ハイッ!!　ちなみにボキは田辺みさこに弱ッバカナァァァ!?（壁やられ）

ちくわ　ひぃ、笑顔でニコニコ殴打ッ!?

担当編集ヤエ　春先は10周年企画と、新コーナー設立嘆願の嵐……しっかりしてくださいよアンタら。

アフロヅ　美しいことは罪ネ!（クラウン風逃げ）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**2011年1月17日(月)必着!**　募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、「合体」を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれる ゲーム講座 業務用

今月の講座は、引き続き往年の名作を題材にした、プレイヤーを惹きつけるSTGの考察。軸となるテーマはゲームの「分かりやすさ」について。その具体例を解説するにあたって、藤野社長はあるキーワードを掲げる。それは「合体」!! はてさて、STGに「合体」が加わることで、ゲームの中でどんな効果が生まれるのか? ゲームデザインの見地から分析していきます。

連載第7回 **合体ラブ。**

ト+コ=? 分かりやすいゲームは素晴らしい

シューティングゲームと言えば昔はメカ・SFモノが多く、心ときめくゲームがありました。今回は分かりやすいゲームは素晴らしい。そんな話題で。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

●『ムーンクレスタ』(1980/日本物産)

スペースインベーダーブームの後、似たようなゲームがあふれる中、突如出現した『ムーンクレスタ』。駄菓子屋で初遭遇した時は、そのSF的でヒーローっぽい音がやけにそそるゲームで、ジグザグに弧を描く敵の動きがずる過ぎて頭に来るけど、ドッキングしたさについ遊んでしまう素敵ゲームでした。弾を撃って敵を倒すシューティングゲームのフォーマットで作られているのに、その本編以外のゲーム性を入れる事によってドキドキ感が高まってしまう。ゲーム内ゲーム的なものを入れた元祖といってしまって構わないと思う。

敵の挙動はいやらしいし自機の至近距離から敵が出現したりで、ただただ難しいだけのゲーム。しかし、ドッキングという「ご褒美」を入れることによって難しさから来る不条理感を薄めているどころか、逆にその難しさによって、ドッキングできたときの達成感を増幅させている。そんな画期的なゲームデザイン。

弾を撃って敵を倒す事はシューティングで当たり前の目的。でも、このゲームはその先のドッキングに目的を移しています。近い目的を達成し、さらにその先の目的をも達成させる。3機合体できたらどうなるのかドキドキしながら楽しめます。とても分かりやすい。

●『ギャラガ』(1981ナムコ)

合体で忘れてならないのが『ギャラガ』。いったん自機を捕虜として捕らせて、無事救出できれば横方向に自機が並び、ショットが2倍撃てるようになる。攻撃できる幅も広がってバツグンに敵を倒しやすくなることで、1機のときよりも格段に気持ち良くなる。これも分かりやすくて素敵。しかもプレイヤーストックをひとつ失うかもしれないリスクがよい緊張感を生みます。ともすればプレイ時間が短くなりインカム増が見込めるかも知れない。優れたゲームデザインです。

●『テラクレスタ』(1985/日本物産)

『ムーンクレスタ』の後継作。「やっぱ合体だよな」的な、分かりやすいゲームデザイン。シューティング部分より、いかに合体を楽しくするかといった部分を大事にしたかがよくわかる。5機合体だと『ボルテスV』や『コンバトラーV』をどうしても連想してしまう。「前作は3機だから今度は5機でどうだ」的な。

地上の格納庫から出現するパーツすべてと合体すると「火の鳥」になる。ガッチャマン。科学忍法だよ。またまた分かりやす過ぎて清々しい。

プレイするときの目標は、自然と「火の鳥」になる。でも、なかなか簡単なことではない。あとひとつのところでミスをしてしまった時のくやしさは尋常ではない。「あーっ!」ってなる感覚が素晴らしいのだ。ゲームに対して頭にくるのではなく自分に対してバカヤロー。そのくやしさが「火の鳥」を達成した時のうれしさを何倍にもしてくれる。素晴らしいです。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

当社では変形するシューティングを作ったことはありますが、合体するシューティングはありません。いつか作ってみたいものです。合体と変形は男のロマンだもん。ずいぶん昔にX68000で「3機合体状態からスタートして、被弾すると合体が解けていく」というシューティングを作ったことがあります。今思うと「そんな合体は楽しくねーよ」です。クライマックスに向けて徐々に合体してこそ、ですよ。まあ作った当時はほかと違うモノを作るのが正義みたいに考えてましたから。ありがちな事です。

ちなみに当社の『シューティング技能検定』は『ムーンクレスタ』のドッキングのようなゲーム内ゲームだけで構成した作りになっています。いろんなシューティングのクライマックスを矢継ぎ早に遊べたら楽しいんじゃないかと考えて。

「ナイスボムれ!」という書き方は『ムーンクレスタ』の「ドッキングせよ」に影響を受けています。

『ムーンクレスタ』の場合

シューティング本編よりドッキングの方がテンション上がります

3機合体して攻撃力上がって気持ちいい。至福の瞬間

『ギャラガ』の場合

敵のビームに触れると捕獲される。捕獲された自機を救出できればデュアルファイターに、攻撃力2倍だ

『ギャラガ』のゲーム内ゲームはボーナスステージ的な「チャレンジングステージ」。攻撃してこない敵編隊をどれだけ逃さず倒せるか。こういった緊張をほぐす仕掛けもゲームの良いアクセントになっています

『テラクレスタ』の場合

合体をくり返し、ついに火の鳥に。パワーアップ系のシューティングゲームが多数出てきた当時、時間制限があるとはいえ自機が無敵になるのは画期的で、「とにかく無敵状態になってみたい」と思ってプレイしていました

合体以外でもわかりやすいデザイン例

●ゼビウス (1982/ナムコ)

ほかのゲームと違い、合体やパワーアップといった仕掛けはありませんが、そうではない方法で分かりやすいシチュエーションを表現しています。自機や他の敵と比べはるかに大きいボス、アンドアジェネシス(当時は大きいオブジェクトが出るだけもインパクトがあった)。四つある砲台をひとつずつ壊して徐々に壊していってじわじわ倒すのもアリだが、中心にある弱点のコアに対地攻撃を命中させれば一撃で倒すことができる。ボスとの戦闘中は画面内いろんなところから攻撃を受けているが、とにかくコアに一撃できれば、敵の激しい攻撃を止める事が可能なのだ。どんな戦法を選択するかはプレイヤーに委ねられる。

ただ厳しい状況に放り込まれるだけでなく一発逆転要素が分かりやすく提示されている良い例です。

※「ムーンクレスタ」はWiiバーチャルコンソールアーケードで配信中(800Wiiポイント/ http://www.hamster.co.jp/products/vca.htm)。

次回予告 ゲームセンターのゲームは「スペシャル」でなければいけない! そう提言する藤野社長。今のゲーム環境をざっと見回せば、かつてゲームセンターでしか体験できなかった通信対戦や、ハイクオリティの3Dグラフィック、サラウンドサウンドなどは家庭用機で楽しめるものに。そんな時代のアーケードゲームの、「あるべきカタチ」を考えてみる予定です。乞う、ご期待!(編集部)

今や、キャラクターの総数は20、30は当たり前の格ゲー。対戦相手の使うキャラクターにどう対処するか？ いわゆる「キャラ対策」は容易ではないのは明らか。しかし、「単純」に考えることから道が拓ける。

キャラ対策 まず一番最初にすることは？

モ：今回の質問はこんな内容です。

【質問】

私はキャラ対策の立て方がよく分かりません。ウメハラさんはどうやってキャラ対策を立てていますか？

また、ウメハラさんは大会などで相手プレイヤーによって立ち回りを変えて対応してるように見えます。試合中に何を意識しているのでしょうか？

（埼玉県　R.U.君）

ウ：なんか似たような内容を過去に話したような気がするんですが。

モ：まあね。でも、『スパⅣ AE』が出ることだし、今回は初心者の人たちに向けた内容がいいんじゃないかなと。

ウ：なるほど。時期に合わせたテーマってことね。そういう事ならいいんじゃない？　んじゃ、いつも通り、モリカワさんどうぞ。

モ：まずは自分が使っているキャラを基準に基本戦法が通用するキャラ、しないキャラを切り分けるのがいいと思う。『ストⅣ』のリュウなら比較的波動拳を撃てる、飛ばせて落とすっていうような「基本戦法から大きな変化がない」組み合わせと、そうじゃない組み合わせという感じで。当然、後者の対策の方が要求される技術や読み合いが普段と変わってくるわけだから大変だよね。

ウ：うん。そうだね。

モ：後は細かい技の対処や使い分けを調べるくらいかな。キャラ対策のやり方なんて皆一緒じゃない？

ウ：まあ、そうだね（笑）。でも、この質問者はキャラ対策が苦手と言ってる。意外とキャラ対策でつまづいている人は多いのかもしれないね。

モ：そうだと思うよ。俺も格ゲーやり始めのころはキャラ対策なんて考えず適当にプレイしてたもん。ウメハラは初めからキャラ対策を意識してプレイしていたの？

ウ：いやいや、まさか。俺も初めは適当だったよ。でも、キャラ対策ってすごく小さなところから始まってるからね。そういう意味ではキャラ対策って、みんなしてるんだよね。

モ：具体的に言うと？

ウ：基本的に、連続技の内容って相手のキャラによって変えなきゃいけないでしょ。それを意識した時点で、もうキャラ対策してるんだよね。この質問者の人はキャラ対策を難しく考え過ぎなんじゃないかな。キャラ対策っていうのは簡単な事の繰り返しだからね。

モ：あーなるほど。いわれてみれば、相手キャラによる連続技の使い分けとかもキャラ対策の一環か。

ウ：ほかには対空の使い分けとかね。前にも言ったけど、大事な事は違いを見つける事。それならだれにでもできるでしょ？　違いを見つけたら、どうすればいいのかを考える。まあ、パズルみたいなもんだね。

キャラ対策の発想法 大事なことから片付ける

モ：じゃあ今回は、違いの見つけ方や、対処の仕方を具体的にウメハラが教えるってのはどう？

ウ：それ結構難しいな。俺にとって当たり前の事を言うのって意外と難しいんだよな。

モ：じゃあリュウVSアベルで。

ウ：えっ、やるの？

モ：やりますやります。ほかにアイディアありますか？ ないでしょうアナタ。

ウ：いや、まあ、そうだけど。つーか、何でリュウVSアベル？

モ：違いが分かりやすいでしょうが。

ウ：なるほど。確かに。

モ：じゃありュウとアベルの違いを言って。テキパキね。

ウ：そうねー、まずはリュウ側の長所として、飛び道具と無敵技があることが挙げられる。対してアベル側の長所はコマ投げ（コマンド投げの略）と、前転があることかな？

細かい違いはたくさんあるけど、大きな違いはこんなところでしょう。

モ：この点が大きな違いだと思う理由は？

ウ：飛び道具と無敵技を持っているキャラって「守りが固い」っていうイメージでしょ。それに対して接近戦で強力な選択肢＝コマ投げがあるんだからすごく分かりやすいよね。リュウ側は離れて戦いたいし、アベル側は接近したい。お互いの基本方針を決定してる技なんだから最も大きな違いでしょ。

モ：なるほど。パワー差などは後回しってことだね。

ウ：そう。パワー差などは最終的にどちらが有利か決定する要素だから大事ではある。でも、最初は「どういう組み合わせなのか？」を理解することの方が大事。例えば……モリカワさんが来月から北海道に住むことになりました。さあ、最初に何を買う？

モ：えっ、いきなり何？　うーんなんだろ。

ウ：分かるはずですよ。さあ何ですか？

モ：いや、質問の意図がわからないし。鍋とか？

ウ：暖かい服に決まってるでしょう。北海道はとても寒いんですよ。あなた半袖短パンしか持ってなくても鍋買うんですか？　完全に馬鹿ですね。だから対戦弱いんです。

モ：俺はお前が言うほど弱くないし、馬鹿なのはお前。

ウ：俺が言いたいのは、一番大きな問題から解決することが大事ってこと。でも、それを皆、日常では普通にやっているでしょ。だからキャラ対策もできるはずだよ。まあ、格ゲーの場合、相手がいるから負けてると自分が上達していないような気になっちゃうけどね。

モ：つまり、キャラ対策は皆が日常生活でやっている事と変わらないから、結果にとらわれずに内容の変化を意識して自分のペースで対策していけばいいってことかな。

ウ：そう。そういうこと。鍋を持って行く人の発言とは思えない。キャラ対策はだれにでもできるし、皆、気付かないうちにやってるってことだね。

何をされたら「いけない」か？
リュウVSアベルを例に

モ：じゃあそれを踏まえた上でリュウVSアベルの具体的な対策をお願いします。
ウ：当然リュウ視点で良いんだよね？
モ：はい。お願いします。
ウ：まず、自分が守る側の時は勝つ方法を考えるよりも、「○○をくらわなければ負けない」という風に考えた方が攻略しやすい。じゃあリュウ側が最もくらっちゃいけない技は？
モ：えっ？　また質問？　ウ、ウルコンとかかな？
ウ：ふー。モリカワさん。
モ：あっいや、違うんです。急に聞かれたから。
ウ：正解です。
モ：正解かよ！　じゃあ「ふー」ってなんだ！　おい。
ウ：アベルのウルコンは威力が高いからね。大正解ですよ。とはいっても生で当てる機会はそんなに無いから、追撃で使うのが基本になる。始動技は下大Ⓟなわけだが、下大Ⓟをくらわないようにするにはどうしたらいいかね。モリカワさん。
モ：まず、下大Ⓟは対空になるからジャンプはまずいよね。あと、立ち中Ⓚ前ステからのコンボもくらいたくないから、普段から距離をとって戦うのがいいんじゃないかな。
ウ：うーん。まあまあの回答だね。55点。
モ：低くねーか？　まあまあなんだろ？
ウ：ジャンプしちゃいけないのは当然だね。距離をとるのも正解。でも、近づかれたらどうするの？
モ：うーん。それはしょうがないんじゃない？　相手がうまかったと割り切って、不利な駆け引きするしかないんじゃないかな。
ウ：はあ？　相手なんか別にうまくねんだよ。あいつら適当に前転コロリで近づけんじゃねーか。
モ：何この人？　ガラ悪い。
ウ：あんたさー北海道行ってサンダルで歩き回って雪降ったら「運が悪かった」って諦めんの一？　そんでもって霜焼けになんの？　ていうか霜焼け知らねーだろ？
モ：知らない知らない。つーか、その例えやめろ。分かりづらい。
ウ：つまり、長靴を買わなきゃいけないわけよ。暖かいやつでスパイクも付いてなきゃいけない。
モ：わかった買います。買うから続きをお願いします。
ウ：つまりさ、接近されるのは、ある程度しょうがないわけよ。でも、最悪の事態だけは避けなきゃいけない。この場合はウルコンをくらうことね。んで、ジャンプさえしなきゃ下大Ⓟを直にくらうことはない。じゃあ問題は立ち中Ⓚだけど、リュウの場合はしゃがんで立ち中Ⓚをくらった場合、コンボがつながらない。だから、アベル戦で気をつける事はジャンプしないことと、立って技を出さないこと。ここが一番重要なんだよ。
モ：しゃがんでるリュウに立ち中Ⓚからのコンボがつながらない事は知ってるけど、そんな単純な事を気をつけるだけでいいの？
ウ：格ゲーは瞬時にいろいろな判断をしなきゃいけないから、意識することは単純なものだけに絞った方がいい。
モ：上級者のプレイを見てると、複雑なことを同時にこなしているから、意識することも複雑だと思いがちだけど、そうじゃないと。
ウ：そうだね。上級者ほど単純なことしか意識しないもんだよ。というより、多くのことを無意識にこなせるくらいまで練習した人たちが上級者だからね。
モ：なるほど。そして、リュウがアベル戦で意識しなきゃいけないのは立って技を振らないってことなんだね。
ウ：そういうこと。まあ、命綱みたいなものだよ。基本的には好きなように動いていいけど、命綱だけは付けてくださいねって。もちろん、「ジャンプしない」、「立って技を振らない」を意識しただけでは勝てないよ。ほかにもいろいろと煮詰めなきゃいけないことはある。でも、どんなに細かいことを煮詰めても、ピョンピョンジャンプしたり、立って技を振ってたら勝てないよ。だから、攻略は重要なことから片付けていかなきゃいけないわけ。何事も優先順位があるからね。
モ：大怪我をしない基本的な動きを確立したら、あとは細かい選択とかを詰めていくことで勝率を上げていくわけですね。ありがとうございました。

2011年に向けて
戦場は国内で「準備」に専念

モ：今年も終わりですが、この一年を振り返ってみてどうですか？
ウ：そうねー。プロゲーマーとして初めの年だからね。がむしゃらにゲームしたなーという感じだね（笑）。
モ：来年も同じような活動をする予定なの？
ウ：基本的にはそうじゃないかな。ただ、しばらく海外遠征は控えようかなと。
モ：ほう。そりゃまた何で？
ウ：単純にちょっと疲れたってのもあるけど、『スパⅣ AE』が稼動したでしょ。当然やり込むんだけど、海外に行くとなると、家庭用『スパⅣ』をやらなきゃいけないからね。稼動したばかりのゲームで、このロスは結構デカイ。それに『マヴカプ3』(『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』)もやる予定だから、なおさら日本でじっくり練習したいよね。
モ：『マヴカプ3』やるんだ!?　意外。やっぱりアメリカを意識して？
ウ：そうだね。しばらくは勝てないだろうけど、アメリカでマヴカプは長い間人気が続くだろうから、先行投資ってやつだね。『スパⅣ AE』をやり込むのも同じ理由。目先の収入を考えるならガンガン海外に行くべきだけど、先々まで考えると、今は準備期間だね。
モ：なるほどねー。ちなみに『マヴカプ3』では何を使うの？
ウ：ダンテは使いたいね。あとはアマテラスかな？　まあ、強いキャラがいたら、そっち使うんだろうけど。
モ：『マヴカプ3』に関しては、アメリカのプレイヤーたちもプライドがあるだろうからなー。これは面白い勝負が見れそうだ。楽しみにしてます。

今月のウメハラ

今回のコラム本文でもウメハラ自身が語ったように、新年を迎えて以降のウメハラは、当面、国内の活動が中心となる予定。現段階（12月中旬）では、ウメハラの海外遠征予定は届いていない。稼動したばかりの『スパⅣ AE』で、ウメハラはどういった戦術を見出すのか？　新たな旋風を巻き起こすのか？……興味は尽きない。

そして、衝撃の『マヴカプ3』参戦表明！　海外（特に北米地区）では絶大な人気を誇る同シリーズの最新作にウメハラも挑む。カプコンの『VS.』シリーズをやり込むのは、じつは初めてというウメハラ。Justin Wongはじめ、並み居る海外のトッププレイヤーに挑むことになる。新たな伝説は生まれるのか？　ゲームの発売は2011年2月(PS3/Xbox 360版)。ウメハラが使うダンテやアマテラスが大会で見られる日が、今から待ち遠しい。

なお、エンターブレインのゲーム情報サイト「ファミ通.com」(http://www.famitsu.com)では、『スパⅣ AE』稼動に合わせてウメハラの最新インタビューが掲載されている。『スパⅣ AE』のファーストインプレッションを語っているぞ。

強くなりたいキミからの
ウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー "FightStick Tournament Edition" を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■ハガキの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

今年も「ねおぢおさん」をよろしくお願いします

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

明けまして
おめでとう
ございます

ねおぢおさん

[せんごくでんしょう]
年賀状にいきなり「せんごく～」なんて書かれたらインパクト間違いなし！　今からでも遅くない！　君もレッツ・チャレンジ！

IKaPlofile　ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルカミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

年の瀬

[そろそろ来たかな]
年賀状、それは日本の古き良き伝統。紙切れ一枚だけど、来るだけで何だか心温まることがあるものです。しかしその伝統も今や減少傾向……？　でも、昭和を愛する「ねおぢおさん」にはそんなの関係ないのです!

一番!!

[カウントダウンビルトアッパー]
良き大人なら、新年とともに一丁ジャンプして、「俺、今地球にいなかったぜ!」などと一度はのたまった過去を持つもの。これはその進化系、つまり「新年に地球にいなかったジャンプ」の超必殺技的存在なのです。

混ぜり具合

[パパママ]
ねおぢおさんにも、パパママが存在することが判明!　そして同時に「えむぶいえすこ」のどこまでが名字か論争も勃発中。名前が「いえすこ」だったら、何だか神々しさを感じてしまうことうけあい。しかし、格闘ゲーム好きから見て「ぶいえすこ」であるとの情報も。

えすえぬNEWS 「あの」キャラクターとのコラボが実現!?

前々号でお伝えした「えすえぬ家」単行本化計画。その一環として、あの某業界キャラクターとのコラボ企画が進行中!?　IKa先生にゆかりのある某業界キャラクターとは一体だれなのか。……もしかしてゲーム子ゼルとか!?　アルカディア本誌ではその全容が分かり次第、どこよりも早くスクープする予定。「えすえぬ家」が読めるのはアルカディアだけ。もう少しだけ、続報を待っていてほしい!

そして、IKa先生が描く某業界擬人化漫画、「P.Sすりーさん」の3巻が2011年1月27日、ついに発売!　発売を記念して、特製缶バッジをプレゼント。詳細は5ページのプレゼントコーナーまで。また、WEBアニメ「うごくねえおぢおさん」もファミ通.com、コミッククリア特設サイトにて、連載中!!　詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/　までどうぞ!

P.S.すりーさん・さん
著者 IKa　発売日 2011年1月27日
サイズ:A5版　価格:990円(本体:943円+税)
発行:マイクロマガジン社

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

俺にゲーム

今回は本誌の読者投稿コーナー「A-Fro」の担当の一員にして、新作ゲーム記事などの記事を執筆するライター・ちくわが登場。この海産加工食品が取り上げたゲームは海つながりか、フルポリゴンの超巨大水棲生物ボスが衝撃を呼んだ「Gダライアス」だ！

Gダライアス

■メーカー	：タイトー	■稼働	：1997年
■ジャンル	：シューティング	■使用基板	：TAITO FX-1
■操作方法	：1レバー＋2ボタン	■移植版	：PS、PS2、PSP

今月のゲーム野郎 ライター ちくわ

見た目に反して遊びやすい度：90%

Ver.2で濁り澱った心

クジラ様の強さ度：140%

シンクロ連射が無いときのやる気：40%

「Gダラ」のグレートシングは強さ、稼ぎの熱さともに文句[illegible]プレイしたんですが10分で心折られました。ありゃさすが[illegible]

[illegible]からライ[illegible]に[illegible]というペンな[illegible]を持つ、[illegible]投[illegible]ページほか、何でも担当のライ[illegible]センの新作はす[illegible]て遊ばない[illegible]まない中[illegible]すが、そ[illegible]ったの毛「Gダ[illegible]が[illegible]りなのです

最初は「火事か!?」と驚かされたWARNING音『Gダライアス』との衝撃的な出会い

皆さんはゲーセンに寄った際に、どれくらいの時間、どれくらいの金額を費やしているでしょうか？　実はこの私、今はアーケードゲーム専門誌で記事を書く身でありながら、中学～高校時代は時折ゲーセンや駄菓子屋で「カルノフ」や「ガンスモーク」にハマったりはしていたものの、普段はゲーセンでは300円くらいしか使わずさっさと帰る、平和なゲーマーだったのです。ほかにいろいろと趣味もありましたし、一般人がゲーセンを楽しむとなると、普通こうなりますよね……。

しかし時間がたっぷりある（コラ）浪人生時代には徐々にアーケードゲームにハマり始め、そんなある日、いつものゲーセンのど真ん中に大型プロジェクター筐体（編注：タイトーのテアトロ50か、「Gダライアス」ロケテストで使われたテアトロ50EX試作機）が置かれており、そこを通り過ぎようとしたらすごい警告音が!!

「え、なに!?　火災報知器!?」

慌てて振り返ってみるとそれはその筐体から発せられた、ボス戦前の「WARNING!!」音だったワケで。これが我が一生涯の伴侶と今は勝手に決めている名作、「Gダライアス」との出会いです。

なんなのコレ？　と思いつつ筐体のところに戻ってみると、画面はなんと「バーチャファイター」シリーズでもないシューティングゲームなのにフルポリゴン！　その画面の迫力に惹かれてプレイしてみると……1面からして、冒頭では一切の音楽が無く、後に「キメラサウンド」と作曲者・OGR氏が語るあまりに斬新な音楽が、分岐地点あたりからおもむろに流れ出すこの演出！　しかもそのときの筐体にはボディソニック機能がありまして、一発でゲームの世界へと没入させられました。

初プレイでは、当然ぬるゲーマーな私には2面（ZONE β）の道中が限界でしたが、すでに1面のボス登場シーンあたりでこの作品に「飲まれて」いたといえましょう。シューティングゲームどころかアーケードゲームにはほとんど執着しない男だった私ですが、初プレイ終了後に席を立とうとして足が震えていることに気が付いた時、このゲームはとことんやろう、と心に誓いました。なぜいきなりそう思えたのか、理由が分かるのはもっと本作をやり込んでからになりますが……。

ゲーセンでは、一つのゲームをやり込むことで人生が変わることだってあるんです

『ダライアス』シリーズの歴史

アーケードの『ダライアス』各作品は単なるシューティングゲームに終わらず、いずれもプレイヤーの心に大きな「驚き」を残すものばかりだった。

初代『ダライアス』が登場したのは、1986年。画期的なルート分岐のシステムはもちろんのこと、3画面を隙間なく連結し一つの大画面であるかのように見せる試みに成功したハーフミラー。さらに座席のボディソニックやヘッドホン端子の導入などで、音楽面からも多くのプレイヤーを驚愕させている。

1989年稼動の『ダライアスⅡ』では、ボス戦で位置によっては自機が左右反転し、画面の広さをさらに実感できるようになった。ほかの各演出も秀逸で、音楽では最終面の曲「Say Papa」に肉声の「パパ」というセリフが入るなど（声の主は作曲者OGR氏のご息女）、斬新な試みがされている。

1994年稼動の『ダライアス外伝』は、美麗な画面と大気圏突入などの演出、PCM音源を生かしたコーラス入りの特徴的なBGMが人気を博した。さらに前作までの複数画面から1画面へ変更されたことが流通のしやすさを実現し、より多くのプレイヤー層を獲得した。

1997年稼動の『Gダライアス』は、ハイスペック基板を生かしてポリゴンを多用した画面のほか、日常の音をサンプリングし繋ぎ合わせたという「キメラサウンド」による先鋭的BGMが、多くの人に忘れがたい衝撃を与えた。

そしてこの冬、アーケードに「ダライアスバースト アナザークロニクル」が登場。「かつてない」作品ばかりだったシリーズの、最新作やいかに？　皆さん自身の目で確かめてみてほしい。

を語らせろ!!

人生初のワンコインクリアへの挑戦 ぬるゲーマーをシューターに変えたその魅力

そんなこんなで、いざ『Gダラ』やり込み開始！　と気合いも入った浪人生の私でしたが（良い子はマネしないように）、2面道中であっさり散るような私にはとにかく何度もプレイすることと、情報源が必要でした。そこで時々立ち読みする程度だったゲーメストを、『Gダラ』攻略記事目当てに本格購入開始！

何度もやられて覚える実地訓練とゲーメストの攻略情報で、徐々に到達面を進めていくことができた私ですが……4面のあたりでどうにも先に進めなくなってしまい、またぬるゲーマーだった私は「メストに書いてないところはどうにもならない！」などと嘆いておりました。しかしある日、ちょっと道中でαビーム（詳細は下枠内）を撃つタイミングを変えてみたところ、今まで無理だと思っていた難所があっさり突破できたのです！

当時の未熟な自分は知るよしもなかったのですが、『Gダライアス』はシューティングゲームとしては非常に自由度が高く、その攻略法はまさに人それぞれでした。難易度の面でもほどよく、先述のαビームなどを工夫して使えば、弾避けができないシューティングゲーム初心者でも十二分に最終面まで到達できます。いわゆるパターン構築がほかの作品よりやりやすく、またそのことで初心者でも、「自分の力で攻略している！」という達成感を得やすいのです。

初プレイ時の私が惨敗しても「やり込もう！」と思えたのも、この魅力、この達成感があったからこそだったのでしょう。その後、自分なりの研究を重ねていった結果、これまでアーケードゲームでは絶対無理だと思っていたワンコインクリアを、ついに達成！　長らくの努力と研究の積み重ねでこの勝利を得た時、私は達成感の深さと感動のあまり、足に力が入らずしばらく席を立てないでおりました。あの時、泣きそうになりつつ聞き続けた本作のエンディング曲は、いまだに我が心の中のVGMランキング第一位ですよ！

ゾーン[illegible]に加え、各面[illegible]ルートがある本作。攻略しがいがあります

初めて倒したラスボス、アコーディオンハザード。無[illegible]

ライターになったのも『Gダライアス』のおかげ!? 数奇な運命はこれからも続く!

初ワンコインクリアは達成しましたが、それで終わるほど『Gダライアス』の面白さは浅いものではありませんでした。その後も1年以上このゲームをやり続け、さらにほかのゲームでもあのワンコインクリアの感動を味わってみたくなり……結果、いろいろなゲームへとどん欲に挑戦するようになっていきました。一介のぬるゲーマーだったはずの私は、気が付けばヘビーゲーマーになっていたのです。

しかしそれでも、いまだにゲーセンで『Gダライアス』を見かけるたびにプレイしてみるのですが、その遊びやすさ、色あせない面白さに毎回感動してしまいます。何度クリアしようが飽きが来ず、「今回はあそこでビーム撃ってみるか！」などと思いつきでやってみたことが新たなパターン構築に繋がったりと、今なお新たな発見が尽きないこのゲーム。これからもゲーセンに通い続ける限り、一生遊んでいくタイトルだと思います。我がゲーマー人生はこのゲームに始まり、おそらくはこのゲームに終わることでしょう！

ちなみに『Gダライアス』攻略を続けるのと並行して、同時期に始めていたことがもう一つありました。ラジオのハガキ職人もやっていたことから始めた、ゲーメストの読者コーナー「ゲーメストアイランド」への文章投稿です。初めて出したネタはもちろん『Gダライアス』のものでしたが、これがいきなり初投稿からの初掲載となり、思えばこのことがうれしくて、さらに『Gダライアス』攻略へのモチベーションが高まったのかも知れません。そうして投稿を続けていた縁で、アルカディアの投稿コーナー担当編集の方から「投稿コーナーの担当ライターにならない？」とのお誘いをいただき、そのまま気が付くとアルカディア以外でも活動するフリーライターに……。このゲームに出会い、やり込むことが無ければ、この職業についた人生は無かったワケです。皆さんもたかがゲームと言うなかれ、アーケードのゲーム一つでこのように、人生が変わったりするワケですからね。

ライターになってから数年後、アルカディアNo.060と061では、『ダライアス』シリーズの楽曲担当であるOGR氏こと、小倉久佳氏への『ダライアス』シリーズ楽曲に関するインタビューのお仕事をいただき、至上の喜びとともに、我が人生に『ダライアス』は不思議と絡んでくるんだなぁ……と実感したのもいい思い出です。皆さんの中にも、『ダライアス』と数奇な運命で繋がり、プレイすることで人生が変わる人がいるかも知れません。機会があればこの『Gダライアス』、ぜひ試しに遊んでみてください！

本作最大の魅力「キャプチャーシステム」

『Gダライアス』最大の特徴といえば、キャプチャーボールを消費して敵を捕まえ、自機の味方にできるキャプチャーシステム。ごく一部以外のザコ敵すべてがこの方法でキャプチャーでき、それぞれが独自の攻撃法で自機を援護してくれる。さらに中ボスも金色のパーツを破壊すればキャプチャー可能だ。

キャプチャーした敵はそのまま援護や、敵弾に対する盾に利用できるが、さらにこのキャプチャーした敵を消費することで、周辺への範囲攻撃と弾消しを行う「キャプチャーボム」か、一定時間弾消し能力を持つ強力な光線を放つ「αビーム」のいずれかを発動できる。特にαビームは、各面のボスが放つβビームにぶつけることで干渉を起こし、連射で打ち勝てばβビームを吸収し、より強力なαビームに変換して攻撃することができる。αビームは道中で使えば弾消しによる安全の確保のほか、これで敵を倒すと得点に倍率がかかるため、稼ぎにも必須だ。

道中どの敵をキャプチャーしてどこでビームにするか、パターンはまさに無限数。キャプチャーシステムは別作品のボムなどとはまったく異なる、自分だけの自由なパターン構築を楽しめる要素なのだ。

本作であなたもワンコインクリアの感動を!

下図のルートが、本作をしこたまやり続けた私がオススメする、ワンコインクリアが比較的簡単なもの。『Gダライアス』は今でも全国のゲーセンに置かれているほか、PSP＆PS3のゲームアーカイブスでも遊べるので、ぜひこの機会に挑戦していただきたい！

最初の難所はZONE γのボス・クイーンフォスルだが、道中で中ボスをキャプチャーし、苦手な攻撃時にビームにして放てば攻略は難しくない。ZONE εのボスは、背びれを先に壊すと攻撃が激化するので要注意。ZONE ιのカニ型の中ボスは、直前に出てくる金色のアイテムを取らないでおき、背中の氷を密着射撃で壊してから金色のアイテムを取れば一瞬で撃破できる。最終面ではまず中ボスをボス戦開始と同時にαビームにすれば第一段階をそれだけで突破でき、あとは出てくるザコ敵を使ってビーム干渉を行なっていけば勝てるはず。第三段階の最初の攻撃は、画面左上が安全地帯になっているぞ！

●ちくわオススメのルート

α（上）－ γ（上）－ ε（下）－ ι（下）－ ν（上）

この世はソーシャルアプリ戦国時代！と思いきや、この冬はゲセにもオモロいゲームがそろっているので、引きこもらなくて済みそうじゃわいフェフェフェ。とか。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
「どいつもこいつもモハモハモハー！」な旋風が再び吹き荒れておるが、どこ吹く風とばかりに「フリップル」と「スーパーパン！」に勤しむ師走。

ケソ
3年目となるボカロランキングですが、今年は「Melody Line」、「月面の街〜げつめんのまち」、「ハッピーシンセサイザ」を推しておきたい。

タキヨス
モハP3での狩りに明け暮れたい今日この頃だが、地獄の年末進行がユクモ村への道を塞ぐ。ダップセは相変わらず原稿上げねーしよ(怒)ー

FISH ON : 01

ショルショッケル！ 両手に盾の罠

SEASIDE FRONT.

ケソ　というかですね、最近原付に乗っている際に、近くに大型バイクが来たら「あ、大型さんチュース」とか「すんません大型さんすぐ道を譲ります」などと卑屈になっている僕が居るのですが。

まさ　ムス。それはキャラ負けしているゆえに生じる劣等感というものさね。だれだって、ボールに乗ってディープストライカーの横に行くと引け目を感じるものであろう。

ケソ　俯いて生きるしかねえって感じっす。

まさ　さらに例えるならば、試合する前からウーラーに「ワシの股をくぐれい！」と言われているようなものであろうな。

タキヨス　全国の原付ユーザーの皆さんが困惑するような失礼なことといってんじゃねえぞコラ。つーか「股をくぐれ」でふと思い出したんだが、バーチャシリーズのラウって、ショーだかロケテストの段階では確か「タオ」って名前だったよな。

ケソ　某殺し屋の影が見え隠れ、といった風貌でしたからね。そういや、初代チャーバーのロケテのときはシヴァっていうアラブ系のキャラも居ましたね。サターンの『ファイターズメガミックス』でシレっと復活していましたけど。

まさ　その二つのネタは、「お前知ってる？　実はさ〜」とゲムっ子の間でよく語られることがあるさね。

タキヨス　しかもドヤっぽくな。

ケソ　探せばほかにも結構ありますよね、ゲムっ子同士の会話でよく出てくる豆知識。例えば『アウトラン』の「SPLASH WAVE」と「PASSING BREEZE」は、本来逆のタイトルだった、とか……。

タキヨス　ついつい語ってしまいたくなる、雑学ウンチク系にも通じるものがあるな。

まさ　ムス。ならば今回は、ゲムっ子の会話でよく出てくる"ドヤ豆知識"を集めてみようじゃまいか。

ケソ　それで。

FISH ON : 02

迫り来る皮裂きの恐怖

Out Of Gravity.

イタキヨ　今回取り上げるネタは、そこそこのゲーマーならみんな知ってるような、「ああ、そうだそうだ」って相づち打つ程度がいいんだろ？

まさ　そのたうり。「セガの『トイファイター』のロゴを作ったのが現在のDTMマガジンの編集長である」といった、深いんだかどうでもいいんだか、情報の価値を計りかねるようなネタは脳産休であるな。

ケソ　「元ライターのももやんこと桃庵和尚は、現在はまっとうな仕事についていて夜な夜なスポーツクラブ通いをしているほどに健康的」という情報はどうでしょう？

イタキヨ　どの層が得するんだそのウンチクは。そうだな……「『スターフォース』(テーカン)で、自機が画面外に消える裏技がある」とか、「『デスブレイド』のロケテ版では、中ボスの"ヒドラ"がプレイヤーキャラとして使えた」っていうのはどうよ？

まさ　ほむ。それはドヤ知識として使えそうだな。

ケソ　ロケテ関連のドヤ知識は結構あるんじゃないですかね。『ファイナルファイト』はロケテ時には、『ストリートファイター'89』というタイトルだった、とか。

イタキヨ　メストにも画面写真出てたもんな。ゲーム性が違うということで、タイトルが変更になったとのことだったか。

ケソ　『ストリートファイター』シリーズはドヤ知識の宝庫ですよね。海外版では四天王の名前がそれぞれ入れ替わっているとか。

まさ　"ベガ"が女性的なイメージということで、バルログがベガになり、バソがバルログ、ベガがバイソン将軍になっているというのは、ドヤ知識筆頭だな。

イタキヨ　キャンセル技も偶然できたシロモノだったよな。これが無かったら格ゲーの進化はもっと遅れてたはずだぜ。神様も憎いことしやがる。

まさ　唐突に思い出したのだが、『ダライアスII』のロケテストに行ったとき、まだ曲が出来ていなかったのか、確か6面に『ニンジャウォリアーズ』の曲が代わりに使われていたさな。

ケソ　それはドヤ知識じゃなくて、マジ豆知識じゃねえっすか。

まさ　結構有名だと思うがね。「『ダライアス』を代表する名曲『Captain Neo』は、実は『メタルソルジャー・アイザック』のデモで流れていた曲」だというくらいにな。

ケソ　タイトーつながりなら、「『ナイトストライカー』の筐体出荷数は333台といわれている」というのはどうですかね。しかもそのうち3台は、1989年8月当時の佐世保市に集中的に置いてあったんですYO！

イタキヨ　後半の知識は極めてどうでもいいがな。

FISH ON : 03

彗星帝国の逆襲 ざ・ですまっち

Death Circus.

ケソ　ふと思ったんですが、1Pと2Pキャラクターの違いって、割とドヤ知識の宝庫じゃないですか。「ジャレコの『武田信玄』の2Pは、実は影武者である」とか。

まさ　『沙羅曼蛇2』の2Pは、おなじみのロードブリティッシュではなくスーパーコブラに変更されていた、とかもあるな。

タキヨス　昔は1Pも2Pもグラフィック自体はほぼ同じで、カラーリングを変えただけで「違うキャラクター」だといい切っていたことが多分にあっ

アラブっぺれ〜シヴァうろ覚え。つか、あの辺りになんか有名な格闘技ってあるんすかね？　リアル格闘技メイニアからのタレコミに期待したい。

たからな。
ケソ　1Pと2Pが"兄弟"という設定を使えば、同グラフィックでもなんとかなっていたんじゃないですかね？　古くは『マリオブラザーズ』の配管工兄弟やら、『バブルボブル』のバブルンとボブルン（本名はバビーとボビー）とか……。
まさ　その点、『ダブルドラゴン3』は「登場するキャラは全員双子」という力技で、この問題をクリアしていたさなあ。普通、一つのゲームの中に4組もの双子が集合するっていうのは、惑星直列なみに確率が低いと思うっぺれ〜。
ケソ　オール双子ゲーということで、ギネスブックに載っていてもおかしく無いような気がします。っと、今突然思い出したんですが、ラジオの文化放送の通販番組の出だしのSEが、『恋のホットロック』のクレジット音だったんですよ。今年の8月にたまたま聞いたんですが、まだ変わってないんですかね。日本で何人が気付いているんだろうか。
イタキョ　それはドヤっていうより、たまたま発見した系じゃねえか。
ケソ　加えていうと、よく『マーシャルチャンピオン』のステージ開始音やレイチェルステージの曲は、スポーツ番組でよく使われています。あれ？　これってスゴいネタじゃね!?
イタキョ　分かる層が少な過ぎて、ドヤ知識として成立してねえだろ！　ニッチなネタを掘り起こすのが今回の趣旨じゃねえっての！
ケソ　じゃあ「『KOF'94』発売前、当時のSNKの広報の方が「格闘ゲーム初のチーム バトルです」とアピールしたものの、偶然にも発売二週間前にコナミから『ドラグーンマイト』が出てしまったので、格闘ゲーム初のチームバトルの座を明けわたすこととなってしまった」というネタはどうでしょうか？
イタキョ　出てたなあ、そんなゲーム。つか今さらだけどさ、今回のネタなんだが、どうせなら読者から募集したランキングにした方がよかったんじゃねえか？
まさ　まあ、2012年版のドヤ知識は、読者諸兄から募るのもいいかもしれぬな。ケソが繰り出すドヤ知識は全く普遍性が無いゆえ。
ケソ　しゃ、しゃっせん！

覚えてドヤろう！ アケディ豆知識2011

アケディ戦士なら知っておきたい、自慢され度が高いドヤ知識を集めてみたゾ。

順位	タイトル
1位	「ストII」のキャンセル技はバグだったんだぜ！
	バグというか、偶然生まれたシロモノだとインタビューで明かされてたZO！
2位	海外じゃ「ベガ」が「バイソン」になってるんだぜ！
	汎用性が高いドヤ知識。映画版も海外版の呼び名に準拠していた。
3位	ラウの名前は昔は「TAO」だったんだぜ！
	思わず下の名前にあの四文字が浮かぶ。大らかな時代であった。
4位	『カイザーナックル』の続編で『断空牙』ってあったんだぜ！
	主人公・和也の昇龍技の名前でもある。ごく少数の基板が存在する。
5位	浜崎あゆみが『龍虎の拳』でユリの声を担当してたんだぜ！
	CMやアニメ版で声優を担当。大らかな時代であった。
6位	『ときメモ』でおなじみのメタルユーキ氏は『忍者龍剣伝』の作曲者
	コナミでは『サンダークロスII』などを担当されている。
7位	『ダライアス』の1面の曲は『メタルソルジャー・アイザック』の曲だった
	ダライアスの前年に出たシューティングのデモで流れた曲であった。
8位	『ダライアスII』のロケテバージョンでは、『ニンウォリ』の2面の曲が使われていた
	本文でマサールが語っているウンチクを参照されたし。
9位	『ファイナルファイト』は『ストリートファイター '89』というタイトルだった
	タイトルがそのままだったら、また違う世界線に突入していたかもしれぬ。
10位	リュウは『ストI』のころは靴を履いていたんだぜ
	貧乏キャラが板に付いたリュウだが、初代ではちゃんと靴を履いていた。

FISH ON：04

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　出るわ出るわのドヤ知識だったが、読者諸氏も正月に親戚一同集まった場で使って、軽妙なトークを繰り広げてほしい。
イタキョ　上のネタ披露して「あ、それ知ってる！」って一斉に同意してくる親戚一同が居るのも微妙だな。
まさ　2011年は卯年か。卯年といえば、『ラビオレプス』の続編に当たる『メタルラビット』は、メストに広告が載ったのについぞ出なかったな。
ケソ　またストライクゾーンの狭いドヤ知識を……。
まさ　いやいや、分からんよ。きっと今月のアンケートハガキには「『メタルラビット』の開発状況はどうなっているんですか？」という質問が踊っているであろう。
タキョス　その前に、メーカーの行方が分かんねーから。
ダップセ　あ。

〜2011年に続く〜

『デプレ』（とは言わない）のヒドリ。名前は「チャーリー」だっけな？　超必は、ボウアンドアローのすごい版みたいな感じだ。しかも首ごとにボイスが違うのだ。

回避＋2編集便り

ひいいぃぃぃ！　忙しくてMHP3rdができねえええぇぇぇ!!　狩りやんないと退屈で死んじゃうよォ〜（闇金ウシザワ君のパチンコばばあ風に）。つかウシジマ君か。とかいいながら、昨日クソ忙しいのに猿でら＆ふ〜どと金レイアいってしまいました!!　だって……激運ほしいんだモン……っ！　ということで、今年も皆さま猛者通信を応援いただきありがとうございました。来年も（モンハンを）頑張るので、よろしくお願いします!!

猛者っ子通信

ジ☆タップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたファイナルブローには、何かタップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

最新のCDアルバム、配信楽曲、さらにはアーティストへのインタビューなど、アーケードゲームの音楽情報ならなんでもござれ。2011年もズンズンピコピコ、ピピ子団長がステキなゲームサウンドを大調査していきます！

今月の「ただいま調査中！」

紅と白の歌番組を観ていたピピ子団長は思いました。ゲーム音楽もこれぐらい盛り上がっていかねば！ というわけで、さっそく初詣でお参り。頭の中には『奇々怪界』のスタート音が流れていたとさ。

続々到着！ 今月の最新アーケードサウンドニュース！

New! Articulation　星野奏子　（CD&DVD）

『beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem』新曲のロングヴァージョンも収録されるフルアルバムが登場。初回特典は自身初のDVD化となるビデオクリップ集。コチラにも注目！

Website → http://www.konamistyle.jp

発売元：コナミデジタルエンタテインメント／発売日：2011年1月27日／価格：3,150円（税込）／仕様：CD1枚組 ※コナミスタイル限定商品

New! スプラッターハウス オリジナルサウンドトラック　（iTunes）

名作ホラーアクションのサントラがNAMCO SOUNDSで配信開始！ この時代ならではのソリッド感あふれるFM音源サウンドが、タイトル通りの恐怖感をかき立てる。

Website → http://namcosounds.com

発売元：バンダイビジュアル／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：40曲／価格：単曲150円・アルバム600円

New! ライトブリンガー／ZUNTATA　（iTunes）

剣と魔法の世界をオーケストラ調の音楽が盛り上げる！ ボス戦から静まり返ったダンジョンまで、まるで物語を読んでいるかのような多彩な音世界を楽しもう。

Website → http://zuntata.jp

発売元：タイトー／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：15曲／価格：単曲150円・アルバム1,200円

more infomation #1

NAMCO SOUNDSでアルバムをおトクにゲットしちゃおう！

現在NAMCO SOUNDSでは、iTunes Store配信アルバムの一部タイトルで期間限定のバーゲンセールを開催中。対象となるのは、右で紹介した6タイトルだ。この機会を見逃すな！

〜セール対象アルバム〜

- ハックマン
- ゼビウス
- ドルアーガの塔
- ドラゴンスピリット
- 鉄拳6（アーケード版）
- SOULCALIBUR Broken Destiny

New! オプーナ オリジナル・サウンドトラック　（CD）

崎元仁氏率いるベイシスケイプサウンドの集大成！ テクノやアンビエントに生楽器をフィーチャーした、暖かくて懐かしい珠玉の名曲がそろう。ゲー音ファン待望のサントラ化！

発売元：ベイシスケイプ／発売中／収録曲数：62曲／価格：3,045円（税込）　仕様：CD3枚組

more infomation #2

豪華メンバーが集結！
ゲームミュージックライブ「EXTEND」

2011年1月9日（日）にゲームミュージックライブ「EXTEND」が新木場STUDIO COASTで開催されるぞ。出演者はZUNTATA、細江慎治氏、k.h.d.n.、[H.]、佐藤豪氏。さらにスペシャルトークゲストとして古代佑三氏という豪華メンバー！ 詳しい情報は今すぐ公式サイト（http://www.wave-master.com/ent/extend/index.html）をチェックだ！

GUILTY GEAR × BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011

『GG（ギルティギア）』&『BB（ブレイブルー）』サウンドが炸裂 スペシャルライブイベントが開催！

1月22日（土）、アークシステムワークスの2大格闘ゲーム『ギルティギア』と『ブレイブルー』のミュージックライブイベントの開催が決定！ イベントではユーザーからのリクエストによって選ばれた両タイトルの人気楽曲がライブ演奏される。また、これらの曲を生み出したサウンドコンポーザーである石渡太輔氏はもちろん、ノエル役の近藤佳奈子さんやバング役の小山剛志さんをはじめとするゲストによるトークも予定。さらにはキャラクターソングまで歌う贅沢なイベントとなっているのだ。この冬一番の熱い夜がやってくる！

このイベントのチケットを3名の読者にプレゼントするぞ（応募方法、応募にあたっての諸注意はP005にて掲載）。締め切りが早いので今すぐ応募だ！

「GUILTY GEAR × BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011」
開催場所：川崎CLUB CITTA'
開催日：2011年1月22日（土）
時間：OPEN 17:00 START 18:00〜CLOSE 20:00
チケット：5,000円（別途ドリンク代500円）
鑑賞形態：オールスタンディング
出演者：石渡太輔、近藤佳奈子、[illegible]
お問合せ先：チッタワークス
044-276-8841（[illegible]）

石渡太輔氏（アークシステムワークス）からのメッセージ！

今回のイベントは『ギルティギア』や『ブレイブルー』を愛してくださる皆様の声で実現したようなものです。何よりもまずそこに感謝です。見どころは、ユーザーアンケートによる選曲です。何の曲がどのタイミングで演奏されるか、はたまたランク外か？ などが気になりますよね。アークの音楽ライブとしては、実に8年振りとなる記念的な日となりますので、僕自身、客の一人となって、皆さんと一緒に楽しみたいと思います。

このアルバムは自分にとっても挑戦でした。ストレートに気持ちをぶつけて、ガンガンいきます!

下田麻美インタビュー

2010年12月22日に初のオリジナルミニアルバムをリリース!『シャイニング・フォース クロスレイド』主題歌「TRIBE」をはじめ、さまざまな“夢”の形を描いたこの一枚に込められた想いとは?

DREAM ／下田麻美
発売日:発売中(2010年12月22日)
価格:2,100円(税込)
発売元:ウェーブマスター
販売:ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント
収録曲:TRIBE ／強くDAYDREAMER ／夢の続き／ lost ／道標

Profile
アーツビジョン所属。『初音ミク Project DIVA Arcade』の鏡音リン・レンのボイスや、『THE IDOLM@STER』の双海亜美・真美役でアーケドゲームでもお馴染みの声優。ゲームセンターで店員バイトの経験もあるとか!

いつもより少しだけ大人っぽさを意識しました

——ご自身初のオリジナルアルバムですが、リリースのいきさつをお聞かせください。
下田　最初にとてもビッグなシリーズの主題歌を歌わせていただけるお話をいただきまして、それだけで驚きでしたが、主題歌のシングルを出していただけるのかな？　と思っていたら、まさか主題歌を含んだミニアルバムという形で出していただけるとのことだったのです。さらに驚きましたね。
——今現在の想いをお聞かせ願えますか？
下田　これまで声優としての活動がメインで、アーティスト活動というものをしたことがなかったものですから、このようなチャンスを頂いたことに本当に感謝しました。日頃応援してくださっているファンの方たちからも「まさかミニアルバムとは！」と驚きの反響をいただいてるみたいです（笑）。ただ、主題歌以外の収録曲がオリジナル。つまり「今までにだれも聞いたことのない曲」ということで、CDを聴いて私をどう捉えてくださるか、どう感じてくださるのかとても気になるところですね。
——収録曲はこれまでの下田さんのイメージとはずいぶん違った印象ですね。
下田　そうなんですよ。これまでは声優のお仕事でも明るくて若い人の役がとても多かったのですが、このアルバムでは少し大人っぽい年齢を意識したんです。自分ではより等身大の私らしさを出せたかな？　とは思うのですが、ほとんどの方が、聴いて最初に私らしくないと思われるみたいです(笑)。
——主題歌「TRIBE」はとてもパワフルな歌声です。
下田　自分でもびっくりするぐらいに力強い歌詞で、曲全体の中で弱さというものを1ミリ足りとも感じさせないという構成になっているんですよ。レコーディングの時は、とにかく声をハリハリで力強く歌いました。緩急を付けるというよりは、「ガンガンいくぜ！」といった感じで（笑）。ストレートに気持ちをぶつけて全力投球で歌いました。これまではキャッチーな曲が多かったので、これは自分にとっての挑戦にもなりました。

“強さ”の裏に“夢”が隠れていることに気付いたんです。

——アルバム制作中のユニークなエピソードは？
下田　ジャケットの撮影が大変で。デザイナーさんから、髪が横になびいている感じにしたいということだったんですけど、全然なびかなくって（笑）。
——ブックレットに掲載の写真も、曲ごとに衣装が違っているんですね。
下田　曲のイメージでそれぞれ衣装を変えて撮影しました。アダルトに黒でまとめた「お前誰だよ！」という感じのものとか（笑）。曲とあわせて、ブックレットも楽しんでいただけるものになっています。私自身も変身しているようで楽しかったですよ。特に「TRIBE」は、RPG風の戦う女っていうイメージで（笑）。短いスケジュールの中、衣装さんに無理をお願いして集めていただきました。
——「DREAM」というアルバムタイトルはどのようにして決まったのでしょうか？
下田　実はアルバムのテーマは“夢”ということではないんです。私の座右の銘として“強く生きる”という言葉があります。「TRIBE」の世界にも同じ強さがありました。それならば他の曲からも何かしらの同じものを感じてもらえるアルバムにしたいなということで、“強さ”をテーマとして作りました。しかし、そのままの言葉をアルバムタイトルにすると、自分の持っているイメージと離れてしまいます。そのとき、収録曲を改めて見つめてみたら、それぞれに“夢”という共通するテーマが隠れていることに気付いたんです。「TRIBE」では野望のようなものだったり、「夢の続き」だと儚さだったり。そういった“夢”がいっぱいつまったアルバムだなと思いまして、このタイトルに決めました。夢という言葉だけでいうと「簡単に言うけど……」と思えたり、きれい事に聞こえてしまうようなことですが、「DREAM」の五曲、五つの色ならうまく表現できたんじゃないかなって思っています。

『シャイニング・フォース クロスレイド』が私のボイスサンプルです（笑）！

——『シャイニング・フォース クロスレイド』では、ゲーム内で声の出演もされているそうですね。
下田　多くの役を演じさせていただきました。何役も兼ねるということは事前に伺っていたんですけど、いざ台本を読んでみたら10人ぐらいのキャラクターが……。あれ？　ほかの声優さんの分も書いてあるのかな？　と思って現場へ行ったら、全部自分でした（笑）。「下田さんならいろんな声が出せるから」とスタッフの方が用意してくださったそうです。声優として本当にありがたいことですね。収録では「もう（演技の）引き出しが無くなるんじゃないか」というくらい、いろんな声を演じました。「このゲームが私のボイスサンプルだ！」という勢いでたくさんのセリフが入っていますよ（笑）。メインはミスクというエルフの少年役ですが、ほかにもプレイヤーを助けてくれる妖精、敵キャラ、あとはシステムボイスまでも担当させていただきました。「ICカードをお取りください」という声ですね（笑）。ぜひ皆さん、プレイして私の声を探してみてください！
——最後に読者へのメッセージをお願いします。
下田　このアルバムを通じて、ゲームのファンの方に楽しんでいただくだけでなく、ゲームをきっかけにして下田麻美ならではの歌の表現にも触れていただければうれしいです。お気に入りの曲をひとつでも見つけていただければいいなあと思います。それと、じつは帯の裏に突っ込みどころ満載のラクガキがあります（笑）。すでにお気付きの方は、「ゲームセンターの店員さん」に見せたりしないようにしてくださいね（笑）。（※）

※注:ラクガキはゲームセンターにちなむものだとか!?

変更点一挙公開！ 多数の新要素&強化点を見逃すな!!

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive

注目キャラクターピックアップ攻略

「KOF」シリーズ不朽の名作である「KOF'98」が、さらなるパワーアップを遂げて帰ってきた！ 全体的に強化の方向性で多数の調整が施されているので、さまざまなキャラが活躍しそうだぞ。

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive
■メーカー ：SNKプレイモア
■ジャンル ：2D対戦格闘
■[illegible] ：8方向レバー＋4ボタン
■[illegible] ：今冬予定
■[illegible] TAITO TypeX²
■[illegible] NESiCAxLive

伝説の狼が進化を遂げて帰還！

注目キャラ攻略 テリー

強クラックシュートが超絶強化!

テリーは表キャラ、裏キャラ共通で、パワーアップした部分が多い。遠距離立ちBのダメージがアップし、強ライジングタックルの無敵時間が延びているので、今までより立ち回りやすくなっているはず。

また、強クラックシュートのパワーアップにも注目。攻撃判定が下方向に強化された上、着地硬直が短くなったので、ガードさせれば有利な状況を作り出せる。単純な固めだけでなく、ジャンプ防止を兼ねた奇襲にも使えるのだ。強クラックシュートが空中ヒットしたときは、表裏共通でジャンプDで追撃でき、裏テリーなら相手の位置が高過ぎなければパワーゲイザーでも追撃できるぞ。

今回のテリーはとにかく強クラック[illegible]の技を軸に連係を組み立てていこう。

表裏共にダメージチャンスが増加

[illegible]ンクは発生直前まで無敵時間が付き、割り込み、対空で使うと相打ちを取りやすくなっている。相打ち時は相手が浮き上がるので、パワーゲイザーで追撃するのが理想だ。

[illegible]ヤーキック～とくり返す連係が強力。ただし、ファイヤーキックからのラウンドウェイブは、前転や攻撃避けで回避されるので注意。たまにパ[illegible]ウェイブへ連係するなどして、[illegible]ガードの状況を作ると面白いぞ。

[illegible]

強化修正がめじろ押し！ 「98UM」からの主要変更点

[illegible]	近距離立ちA	硬直か2フレーム短縮
	しゃがみA	硬直が1フレーム短縮
[illegible]	荒咬み	ダメージが10→13に増加　ガートホイントが2フレーム延長
	弱R.E.D.kick	下降開始直後の攻撃判定が下方向に強化（振り下ろした後の攻撃判定は変更無し）
	鵺摘み	出始めで当て身てきる技か増加
[illegible]	闇払い	弱版、強版共に硬直が3フレーム短縮　ゲージ増加量が減少
[illegible]	遠距離立ちB	ダメージか4→7に増加
	強雷靭拳	1ヒット技になり、追撃可能状態で相手を浮かせるように／気絶値が減少
	雷光片手駒	発生が3フレーム早く
	MAX版雷光拳	硬直が9フレーム短縮
大門	⬆＋C	やられ判定が縮小され、対空性能が向上
	裏投げ	投げ間合いに入った瞬間に投げが成立するように
大門	嵐の山	暗転タイミングが当て身成立後に／硬直が延長／タメージ配分が調整され、3段目で大きく体力を奪うように
テリー（共通）	強クラックシュート	しゃがみ状態の相手にも当たるように／着地硬直が短縮され、ガードされても有利に
	強ライジングタックル	無敵時間が延長
	遠距離立ちB	ダメージが5→6に増加
テリー（表）	ハワーチャージ	弱版のダメーシか4→8に増加　強版のダメージか9→12に増加
	ハワーダンク	強版は攻撃発生直前まで無敵に　初段相打ち時、浮いている相手に追撃可能に
	強ハイアングルゲイザー	攻撃発生直前まで無敵に
テリー（裏）	ファイヤーキック	初段が相手に当たった際、必殺技でキャンセル可能に
	ラウンドウェイブ	ケージ増加量が減少
	ハワーゲイザー	弱版、強版、MAX版すべて発生が8フレーム早く　暗転後の無敵時間か消失
アンディ（共通）	近距離立ちC	1段目の攻撃判定か下方向に拡大され、チン、チョイのしゃかみ状態にヒットするように
	強斬影拳	発生か遅く／硬直か短縮
アンディ（裏）	飛翔拳	弱版、強版共に硬直か5フレーム短縮
ジョー（共通）	⬆＋B	硬直が短縮
ジョー（表）	⬆＋B	ヒット効果かタウンからのけぞりに

地味ながらうれしい強化点が多数

注目キャラ 解説

ノーマル、'95共通で、近距離立ちAとしゃがみAのスキが減っている点に注目。これにより、目押しで近距離立ちCへつなぐ連続技が簡単になり、連係も組みやすくなっている。特に近距離立ちAは、ヒット時に近距離立ちDがつながるほど有利だ。

ノーマル京の荒咬みはダメージが増え、さらにガードポイントの持続時間が延長。けん制技としての性能が向上している。また、鵺摘みはしゃがみAやリョウや社の近距離立ちDのような打点の技も、出始めの当て身判定で取れるようになっている。無敵時間のある強鬼焼きと併せて、起き上がりに使っていこう。

'95京のパワーアップしたポイントは、闇払いの硬直が短くなった点のみ。単純だが、戦術の根幹である相手を跳ばせて鬼焼きで落とす、といった戦術が強化されているのだ。

ノーマル京は近距離立ちCⒸ弱R.E.D.Kickが立ち状態の相手に当たりやすくなっているぞ。

雷靭拳のパワーアップで連続技が強化

注目キャラ 解説

紅丸は強雷靭拳の性能が大幅に変化。ヒット時に相手を浮かす効果になり、さらに追撃か可能になっている。画面中央ではしゃがみBⒸ強雷靭拳からダッシュ居合い蹴りやジャンプD、強雷光拳で追撃が可能。画面端では強雷靭拳→ジャンプ中⬇＋Dから、MAX版雷光拳や近距離立ちDで追撃する連続技が可能だ。

そのほか、遠距離立ちBの攻撃力上昇と、雷光片手駒の発生が早くなったのが強化ポイント。特に雷光片手駒は弱攻撃から連続ヒットさせるのが簡単になったほか、リーチか優れているので、庵の葵花ガード後など特定の技への反撃にも使いやすいぞ。

強雷靭拳→中ジャンプDをヒットさせた後、相手の着地に合わせて中ジャンプDでめくりをねらう攻めが強烈。ヒット時は再度同じ連続技を狙おう

爆裂拳で新連係を組み立てろ!

注目キャラ 解説

表、裏共通で、↘＋Bの硬直短縮が注目点。また、表ジョーの↘＋Bはヒット効果がダウンではなく、地上のけぞりになっている。

裏ジョーは爆裂拳が全キャラのしゃがみ状態に当たるようになり、さらにABCD同時押しで強制停止したときの硬直が短くなっている。1段目で強制停止すれば間合いが離れず、ヒット時は近距離立ちC、しゃがみA、Aプレッシャーニーなどが連続ヒット、ガードされても有利なので攻め続けられるぞ。さらにハリケーンアッパーの攻撃判定が上方向に大きくなっており、ジャンプで回避されにくくなっている。

爆裂拳はしゃがみB↓しゃがみAから連続ヒットするので使いやすい。1段目で強制停止して、ガード時は攻め継続、ヒット時は追撃を狙おう

増加したダメージチャンスを見逃すな!

注目キャラ 解説

表リョウは強虎煌拳の硬直が長くなった代わりに、発生が早くなっている。また、覇王翔吼拳の強版、MAX版も発生が早くなっているぞ。

裏リョウは➡＋Aのヒット効果が、ダウン回避不能のダウンに。強攻撃から一瞬遅らせてキャンセルで出しても連続ヒットするので、近距離立ちCⒸ一瞬遅め➡＋A→強空中虎煌拳という連続技も可能だぞ。さらに、弱版、MAX版の覇王翔吼拳の発生が、弱攻撃から連続ヒットするほど高速化。飛び道具対策や連続技に活用しやすい。弱飛燕疾風脚は硬直が短くなったので、終わり際を当てるように出せば奇襲に使えるぞ。

裏リョウでやや遠めから➡＋Aをヒットさせた後は、⬇⬊＋Cで素早く空中虎煌拳を出そう。ダウンしている相手への追撃になるぞ。

キャラ	技	変更点
ジョー（表）	強スラッシュキック	攻撃判定が下方向に拡大され、標準的なキャラのしゃがみ状態にヒットするように
ジョー（裏）	ハリケーンアッパー	攻撃判定が拡大
	爆裂拳	初段の攻撃判定が下方向に拡大され、全キャラのしゃがみ状態にヒットするように　強制停止時の硬直が2フレーム短縮
リョウ（表）	強虎煌拳	発生が早くなり、弱版と同様に／硬直が延長
	覇王翔吼拳	強版とMAX版の発生が早くなり、弱版と同様に
リョウ（裏）	➡＋A	ヒット効果が強制ダウンに（キャンセル版は変更無し）
	弱飛燕疾風脚	着地硬直が8フレーム短縮
	空中虎煌拳	弱版の角度が少し浅く
	覇王翔吼拳	発生が早くなり、弱版、MAX版は弱攻撃からつながるように
ロバート（共通）	地上C＋D	リーチが延長
	➡＋A	攻撃判定が手前に拡大
	飛燕龍神脚	着地硬直が弱版は4フレーム、強版は3フレーム短縮
	覇王翔吼拳	強版とMAX版の弾の発生が早くなり、弱版と同様に
ロバート（裏）	弱飛燕旋風脚	ヒット後に追撃が可能に
	MAX版龍虎乱舞	無敵時間が10フレーム延長

キャラ	技	変更点
ユリ（共通）	ジャンプA	必殺技でキャンセル可能に
	空中C＋D	必殺技でキャンセル可能に
ユリ（表）	雷煌拳	硬直が短縮され、ガードされても微有利になりやすいように
	強飛燕旋風脚	ヒット後、立ちAがつながるように／ダメージが9×n→7×nに減少
ユリ（裏）	強砕破	硬直が短縮され、ガード時3フレーム有利になるように
レオナ	しゃがみB	連打キャンセルのタイミングが早くなり、つなぎが簡単に
	Xキャリバー	ガード時、跳ね返り中にジャンプ攻撃、空中投げ、Vスラッシャーを出せるように
	グラビティストーム	弱版、強版の無敵時間が延長
ラルフ	しゃがみA	連打キャンセル可能に
	遠距離立ちD	体部分のやられ判定が後ろに縮小
	垂直ジャンプA	発生が早く
	ガトリングアタック	タメ時間が標準的なタメ技と同様に
	急降下爆弾パンチ（地上）	ヒット時ダウン回避不能に
	MAX版馬乗りバルカンパンチ	攻撃発生直後まで無敵に

遠距離戦がより強力に!

注目キャラ解説 **ビリー**

三節棍中段打ちの硬直が大幅に短縮され、遠距離戦の主力技に昇格。強版は発生が遅めだが、技後のスキは弱版より小さい。ガードキャンセル緊急回避をされても反撃をくらわないので、相手にパワーゲージがあるときでも気軽に出していけるぞ。

旋風棍＆焦点連破棍は、ABCDボタン同時押しで強制停止が可能に。焦点連破棍～強制停止→ジャンプ攻撃などの連係は展開が早いので、攻めのバリエーションに組み込んでいこう。また、ADVANCEDゲージなら技発生直後の強制停止を繰り返すことで、攻めずともゲージをためられる。

しゃがみDは必殺技＆超必殺技でキャンセル可能になり、空振りしてもキャンセル火龍追撃棍や雀落としでスキをある程度ごまかせる。元々発生、リーチに優れた技なので、けん制技として活躍しそうだ。

[illegible]

シャドーの強化が熱い!

注目キャラ解説 **ヘビィ・D!**

シャドー発動後は、強化された必殺技を出さない限り、効果が継続するように。攻撃をくらっても続くので、利用価値がかなり高まった。

強化版の弱R・S・Dは発生が早くなり、弱攻撃からでも連続ヒットする。待望のノーゲージ連続技だ。

D・シャドーは、暗転後すぐ動けるようになった。強攻撃Ⓒ➡D・シャドー→しゃがみAの連続技や、立ち回り中にいきなり発動→暗転中に相手の行動を確認→暗転後に的確に対応、といった使い方ができる。また、MAX版はそのラウンドが終了するま[illegible]きなり発動するのも面白い。ただし、効果発動中はパワーゲージが一切たまらないので注意。

近距離立ちCは硬直が短くなり、しゃがみAなどにつなげられる。連携に組み込んでいくといいだろう。

弱攻撃Ⓒ➡強化版弱R・S・Dは決める機会が多い。スキあらばシャドーを発動しよう。

連続技、連係共に充実

注目キャラ解説 **Mr.BIG**

キャンセル版の➡＋Aがキャンセル可能となり、強攻撃Ⓒ➡➡＋Aから強カリフォルニアロマンスなどにつなげられるようになった。また、しゃがみA、しゃがみCが特殊技でキャンセルできるようになったので、しゃがみAⒸ➡➡＋A→グランドブラスターといった連係も可能だ。

クレイジードラムはヒット＆ガード時に間合いが離れにくくなり、至近距離で弱版を出すと全段当てることができる。ガード崩しにはならないが、ADVANCEDゲージならパワーゲージを大幅に増やせるぞ。ガードキャンセル緊急回避に気を付けつつ、中ジャンプCなどから連係させよう。

しゃがみB→しゃがみAはつなぎが簡単に。ヒット時に確実に必殺技までつなげられるようになったのはうれしい変更点。主力連係として猛威を振るうこと間違い無しだ。

クレイジードラムだけでここまでゲージが増加!お互いゲージの無い一人目で活躍しそうだ。

あれ?　オレ結構強くない?

注目キャラ解説 **真吾**

ジャンプDの攻撃判定が後方に拡大し、めくりを狙えるようになった。高めに当てても近距離立ちCにつながるので、相手の頭上を狙って早出しで跳び込むのがシンプルに強力。

➡＋Bは強攻撃からつながるようになり、強攻撃Ⓒ➡➡＋BⒸ➡毒咬み未完成or外式・駆け鳳燐（タイミング良く追加入力）といった連続技が可能に。前述のジャンプDから狙おう。

オレ式・月肘は肘落とし部分の威力が上昇。発生の早い中段技にしてはなかなかのダメージだ。これを相手がしゃがんでくらったら起き攻めチャンス。起き上がりモーションを中ジャンプで跳び越せるので、ジャンプDでめくりを狙っていこう。

鬼焼き 未完成は、クリティカルヒット時に追撃可能状態で吹っ飛ばすように。ただし、相手の浮きが低く、持続部分をヒットさせないと難しい。

ジャンプD、➡+B、月肘の強化で、押しの[illegible]キャラに生まれ変わった。

キャラ	技	変更点
クラーク	近距離立ちB	硬直が短縮
	しゃがみD	硬直が4フレーム短縮
アテナ	スーパーサイキックスルー	追撃せず地面に落下させたときにダメージ（10）が入るように
	遠距離立ちA	発生が3フレーム早く／やられ判定が拡大
	遠距離立ちD	足元が無敵になるタイミングが早く／発生が早く
	➡＋B	2段目の攻撃判定が上方向に拡大
	サイコボールアタック	弱版、強版共に硬直が1フレーム短縮／強版の弾速が速く
	vサイコリフレクター	硬直が短縮
ケンスウ	近＆遠距離立ちA	攻撃判定が下方向に拡大され、チン、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	しゃがみB	連打キャンセルのタイミングが早くなり、つなぎが簡単に
	遠距離立ちB	ダメージが4→6に増加
	➡＋A	硬直が短縮
	龍爪撃	最終段が必殺技でキャンセル可能に
チン	回転的空突拳	ガード時、弱版は3フレーム有利、強版は1フレーム有利に
	強瓢箪撃	初段がヒットバック無しに
	弱柳燐蓬莱	発生が早く

キャラ	技	変更点
ちづる	➡＋B	攻撃発生直前まで足元無敵に
	頂門の一針	中段攻撃に／ヒット時に相手を吹っ飛ばすように
	強玉響の瑟音	全体動作が短く／無敵時間が出始めから15フレームに延長
舞（表）	白鷺の舞	硬直が短縮され、ガード時、弱版は1フレーム不利、強版は10フレーム不利に
	水鳥の舞	弱版、強版共に発生が9フレーム早く／弱版の弾速が少し遅く、強版とMAX版の弾速が少し速く
	鳳凰の舞	ガードされてもわずかに不利に
舞（裏）	陽炎の舞	無敵時間が追加／ダメージが減少／硬直が延長され、ガード時に反撃を受けるように
キング（共通）	強ベノムストライク	全体フレームが弱版と同様に
キング（裏）	サプライズローズ	ヒット時ダウン回避不可能に
キム	➡＋B	攻撃判定が拡大され、密着状態でも当たるように
	強飛燕斬	攻撃発生と同時に無敵状態になるように
	流星落	タメ時間が標準的なタメ技と同様に
	鳳凰天舞脚	攻撃発生直後まで無敵に
チャン	ジャンプC	鉄球に付いているやられ判定が縮小
	空中C＋D	鉄球に付いているやられ判定が縮小
チョイ	疾走飛翔斬	タメ時間が標準的なタメ技と同様に

裏投げは相手に接近した瞬間に投げが成立するようになり、ダッシュコマンド投げのような感覚で使っていける。相手は見てからの回避は困難なので、特にステップを選択しているときは重宝するだろう。⬉＋Cはやられ判定が小さくなり、対空性能がアップ。跳び込みに反応して出せればまず相打ち以上は取れるので、信頼していいだろう。

[illegible]の山はスキこそ増えたものの、暗転タイミングが当て身成立後に変更されたことで、かなり使いやすくなった。守りの要になるだろう。

飛燕龍神脚は着地後の硬直が短くなり、立ち回りの主力技に。ガードされても反撃を受けにくいので、跳び越すと見せかけて弱で急降下、という戦法も使いやすい。強版、MAX版の覇王翔吼拳は発生が早くなり、飛び道具対策として優秀。裏ロバートは、MAX版龍虎乱舞の出始めに長い無敵時間がついた。龍撃拳で跳ばせてこれで迎撃しよう。

裏ロバートの弱飛燕旋風脚は画面中央なら遠距離立ちC、画面端なら強龍牙で追撃可能。連続技のほか、奇襲攻撃として出すのも有効。

表ユリは、強飛燕旋風脚ヒット後にしゃがみAが連続ヒットするようになった。強攻撃Ⓒ▶強飛燕旋風脚→しゃがみAⒸ▶強空牙～裏空牙がつながるので、ワンチャンスで大ダメージを与えられる。また、強飛燕旋風脚はガードされても有利なので、立ち回りで出すのも有効だ。ただし、一段目をガードされると無敵技などで割り込まれるので注意。

[illegible]ユリの強砕破は、[illegible]れても先に動き出せる。画面端ならガード時に間合いが[illegible]れないので、ここから[illegible]な固めを展開できる。

しゃがみAは連打キャンセルが可能になり、相手のスキにしゃがみA×3Ⓒ▶強ガトリングアタックを決められるように。これは強攻撃Ⓒ▶スーパーアルゼンチンバックブリーカーよりも高威力だ。また、地上版急降下爆弾パンチがすかし回避不能となり、MAX版馬乗りバルカンパンチは攻撃発生直前まで無敵になったので、対空面はかなり充実した。

遠距離立ちCが[illegible]勢の低い技に対しては[illegible]離立ちDが有効。足元の[illegible]れ判定が大きく後ろに下[illegible]ので一方的に打ち勝てる[illegible]

遠距離立ちDは足元無敵になるタイミングが早くなり、打点の低い技をかわしやすくなった。発生も早くなっているので、主力けん制技として使えるぞ。vサイコリフレクターは硬直が大幅に短くなった。画面端でスーパーサイキックスルーが決まれば、vサイコリフレクター→サイコソードorシャイニングクリスタルビットと追撃でき、大ダメージだ。

サイコボールは[illegible]版の弾速が上昇し、相手が弾の発射を見てから跳んだ場合は[illegible]りでひっかかりやすい。弱版[illegible]

強玉響の瑟音は動作全体が短くなり、無敵時間が延びた。ガードされるとスキがあるものの、特定の連係への割り込みに使えるぞ。➡＋Bは発生直前まで足元が無敵に。打点の低いけん制技が強力なキャラに使っていこう。頂門の一針は中段判定になったので、しゃがみCⒸ▶頂門の一針or遅め⬉＋Bで相手のガードを揺さぶれる。

頂門の一針は中段技にしてはリーチが長く、奇襲に最適な技だ。ヒット後相手を吹っ飛ばすようになったのもうれしい変更点。

[illegible]	近距離立ちD	下段判定に
	ジャンプC	めくり性能が上昇
[illegible]	弱ジェットカウンター	硬直が2フレーム短縮
	弱ジェットカウンター・スティル	弱ジェットカウンターからの追加入力版の硬直が3フレーム短縮
	スレッジハンマー	気絶値が大幅に増加
シェルミー(共通)	しゃがみB	連打キャンセルのタイミングが早くなり、近距離立ちBへのつなぎが簡単に
	近距離立ちC	攻撃判定が下方向に拡大され、チン、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	ジャンプD	発生が早く
	➡＋B	初段が中段判定に
シェルミー(表)	シェルミーシュート	移動距離が長く／ダメージが増加
	シェルミーホイップ	当たり判定か強く
シェルミー(裏)	しゃじつのおどり	ダメージが弱版は8×5→12×5（半数補正）、強版は10×5→14×5（半数補正）に増加
	むげつのらいうん	B版、C版、D版の硬直が短縮され、すべてA版と同様に
	MAX版げんえい・しゅくめい・しんし	攻撃発生後まで無敵に
クリス	強スクランブルダッシュ	硬直が短縮

クリス(裏)	かがみをほふるほのお	着地硬直か短縮
	だいちをはらうごうか	発生が早くなり、8フレームに
山崎(共通)	遠距離立ちC	相手に当たったときのみ、必殺技と超必殺技でキャンセルか可能に
	蛇使い・下段	硬直が短縮され、ガードキャンセル前転をされたときに2フレーム不利で済むように
	サドマゾ	ダメージが13→21に増加
	ギロチン	相手が立ち状態なら、地上で上昇攻撃がカス当たりしても下降攻撃が連続ヒットしやすいように
山崎(表)	爆弾パチキ	ダメージが22→27に増加
山崎(裏)	➡＋A	2段目で強制ダウンを奪えるように（キャンセル版は変更無し）
マリー	スピンフォール	弱版、強版共に硬直が短縮され、わずかに不利～五分の状況になりやすいように
ビリー(共通)	近距離立ちC	攻撃判定が下方向に拡大され、チン、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	しゃがみD	必殺技、超必殺技でキャンセル可能に
	➡＋A	2段目の攻撃判定が下方向に拡大され、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	三節棍中段打ち	硬直が弱版は6フレーム、強版は10フレーム短縮
ビリー(裏)	火龍（水龍）追撃棍	当て身判定の発生か2フレーム早く
	旋風棍／焦点連破棍	ABCD同時押しで停止できるように

見逃さずに活用せよ! そのほかの注目変更点

大きく取り上げられなかったが、見逃すのはもったいない変更点を紹介。ぜひ試してみてほしい。

●アンディ／表キャラ、裏キャラ共通で強斬影拳の性能が変化。発生が遅くなった代わりに、スキが大きく減少している。裏アンディは飛翔拳のスキが大幅に減少し、けん制能力がアップしているぞ。

●レオナ／Xキャリバーは、ガードされて跳ね返った後にジャンプ攻撃や空中投げ、Vスラッシャーを出せるので、反撃を受けにくくなっている。弱版は後方、強版は前方に跳ね返るのは前作同様だ。

●チン／回転的空突拳はガードされても有利になったので、攻めの起点や固め連係に役立つ。強版より弱版の方がより有利になるので覚えておこう。

●舞／弱白鷺の舞はガード時に反撃を受けにくくなったので、ケズリに使いやすい。鳳凰の舞は、ガードされてもわずかに不利な程度。ガードキャンセルC＋D対策や不意なめくり攻撃に使える。裏舞は陽炎の舞に無敵時間が付き、対空などに活躍するぞ。

●シェルミー／しゃがみBの連打キャンセルタイミングが早くなり、しゃがみB→近距離立ちBが簡単に。ヒット確認をしながら連続技を狙う際に役立つぞ。また、➡＋Bは1段目から中段になり、ガード崩し能力がアップしている。シェルミーホイップは判定強化により、けん制性能が向上。シェルミーシュートはダメージが増加し、位置を入れ替えたくないときの連続技に役立つ。裏シェルミーはB、C、Dむげつのらいうんのスキが A 版並に減っており、けん制で使いやすくなっている。MAX版げんえい・しゅくめい・しんしは無敵時間が増加し、反撃を受けにくい割り込み技として重宝する。

龍爪撃は最終段が必殺技でキャンセル可能に。ヒット時は龍連牙 地龍や龍連打がつながるぞ。

神懸はスキが短縮(強の方が短い)。ステップ～しゃがみBを使い分けるなど、ガード崩しに使おう。

鳳凰天舞脚は発生直後まで無敵時間が持続する。相手の対空技をつぶしたり、空対空に使えるぞ。

皇帝は死なぬ!! クラウザーさんは今?

『KOF'98UM』では最強の皇帝として君臨していたクラウザー。今作では全体的に攻撃力が低下し、強カイザーデュエルソバットの無敵時間が無くなってしまったが、ダイナミックなプレイ感は健在。強ブリッツボールは硬直こそ延びたが発生が早くなり、弱版と使い分け[illegible]ヒットさせやすくなっているぞ。

ブリッツボールでのけん制能力がアップ。歩き速度など、立ち回りに関係する部分は[illegible]変化していない

『KOF98UMFE』ファーストインプレッション

三番町マスク1号（以下1号） 『KOF'98UM』がさらに進化した『KOF'98UMFE』を触ってきました！ ひとことでいうと、「超アッパー調整」です！

三番町マスク2号（以下2号） アッパーもアッパー、スーパーアッパー。ほぼ全キャラが強くなってるよね。一部の上位キャラ以外にも、いろいろなキャラの活躍が見られそうな予感！

1号 操作感の向上にも注目じゃなイカ？ 前作では気にするプレイヤーも多かった"操作のラグ"が解消されてて、超うれしいでゲソ。

2号 イカ……？ ま、それはともかく。さらに一部キャラは連打キャンセルが簡単になって、連続技がつなぎやすくなった点も大きいよ。Mr.BIGとかしゃがみB→しゃがみAがつなぎやすくなってるし、さらに近距離立ちC→➡＋Aでヒット確認できて。超強化でしょ、コレ！

1号 裏テリーも強そう。強クラックシュートが固めに使えて、さらに空中ヒットでパワーゲイザーが入りますし。でも、攻撃避けが弱点かも。

2号 ヘヴィ・D！はすごそう。MAX版D・シャドーはラウンド終了まで効果が持続するから、大将同士の闘いで使えそうだよ。強化後はコマンド投げからの追撃が減るから、接近戦のプレッシャーがとんでもないことになるぞ！

1号 全体的に、用途の少なかった必殺技が使えるように変化しましたね。前作を熟考した上での調整って感じがしますよ。

2号 前作をやり込んだプレイヤーも、『'98』を当時にプレイしていた人も新鮮な感覚で遊べるから、ぜひ稼動したらプレイしてみるしか！

キャラクター	技	変更点
ギース（共通）	近距離立ちC	攻撃判定か下方向に拡大され、チン、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	➡＋B	ガード時に2フレーム有利に
	弱飛翔日輪斬	下降攻撃がしゃがみ状態の相手に当たるように／着地硬直が短縮され、強版と同様に
ギース（裏）	レイジングストーム	弱版、強版、MAX版の攻撃判定が内側に拡大
クラウザー	近距離立ちC	発生が2フレーム遅く
	遠距離立ちC	ダメージが減少
	遠距離立ちD	ダメージが減少
	地上C＋D	ダメージが減少／前方の攻撃判定が縮小
	カイザーデュエルソバット	ダメージが減少／強版の無敵時間が消失／硬直が5フレーム延長
	レッグトマホーク	ダメージが減少
	ブリッツボール	ダメージが減少／強版の発生が早く／強版の硬直が延長
	カイザーウェイブ	ダメージが減少
	アンリミテッドデザイア	硬直が延長／ボタン同時押しで出しても性能が変化しないように
Mr.BIG	しゃがみA	特殊技でもキャンセル可能に
	しゃがみB	しゃがみAへの連打キャンセルが簡単に
	しゃがみC	特殊技でもキャンセル可能に

キャラクター	技	変更点
Mr.BIG	➡＋A	キャンセル版がキャンセル可能に
	クレイジードラム	ヒットバックが無しに／硬直が短縮／1ヒット当たりのダメージが減少
	スピニングランサー	地面を進む飛び道具を反射できるように
真吾	ジャンプD	攻撃判定が後方に拡大され、めくり攻撃として使えるように
	➡＋B	強攻撃から連続ヒットするように
	荒咬み 未完成	攻撃判定が下方向に拡大され、チン、チョイのしゃがみ状態にヒットするように
	毒咬み 未完成	発生が1フレーム早く
	月肘	肘落とし攻撃のダメージが8→12に増加
	鬼焼き・未完成	クリティカルヒット時、追撃可能状態で吹っ飛ぶように
英二	弱影うつし	硬直が短く
	MAX版斬鉄波	発生が2フレーム遅く／暗転終了後の無敵時間が消失
香澄	空中重ね当て	着地硬直が5フレーム短縮
	雷咆吼	ヒットバックが無しに／ダメージが14→5に減少
	殺掌陰蹴	ダメージが20→26に増加
ルガール	遠距離立ちB	発生が1フレーム早く
	しゃがみD	発生が3フレーム早く／硬直が5フレーム短縮

追加機体・新情報&アップデート詳細に注目!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS.

エクストリームバーサス

■機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:チームバトルアクション
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日:2010年9月28日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM357専用

稼働店舗も続々と増加、さらに毎月恒例の追加要素や新機体など、勢いの衰えない「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」。今月も、注目の追加機体速報やアップデートについての情報など、気になる部分をフォローするぞ!

NEW!! 1月に追加される新プレイヤーナビ

今月も、まずは恒例となった新プレイヤーナビの追加情報からお伝えしていこう。

1月に予定されているオンラインアップデートにて、新プレイヤーナビとして追加されるのは「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」からの登場の、ジオン公国軍突撃機動軍としてシーマ艦隊を率いる「シーマ・ガラハウ」だ!

君もシーマ様と契約し、ゲーム中で叱咤激励(ナビゲーション)してもらおう!?

シーマ・ガラハウ

CAMPAIGN 期間限定キャンペーン情報!

クリスマスボイスに引き続き、大晦日と正月にもプレイヤーナビが期間限定ボイスでナビしてくれるぞ!

また、同時期に[illegible]となるゲージデザインの「正月」がリリース。[illegible]ゲージデザインでプレイできるぞ!

ゲージデザイン「正月」

公式全国大会、ついに大会概要発表!

PREMIUM DOGFIGHT 2011

以前の本誌でも既に開催を告知した、本作のオフィシャル全国大会の続報を紹介していこう。

予選の形式は、右にある表の通り 過去の大会では店舗優勝=全国決勝大会出場や、イベントなどでの全国決勝大会枠などがあったが、今大会の場合にはすべてエリア予選大会を通過→エリア決勝大会で勝利→全国決勝大会への出場権を獲得、という流れで統一されている。気になるエリア予選大会開催時期や店舗については、随時本作の公式サイトやガンダムVS.モバイルにて発表されるとのことなので、参加を予定しているプレイヤーは随時チェックしておこう

全国決勝大会は、ゲーム大会ではおなじみ(闘劇でおなじみと言った方が早いかも!?)のディファ有明。

前回は「しろあか」&「ある」氏の関西チームの優勝によって幕を閉じた伝統ある「PREMIUM DOGFIGHT」、果たして今年の優勝チームはどこになるのか……!?

追加参戦機体第4弾!

1月末参戦予定

MRC-F20
ゴールドスモー

∀ガンダム

追加機体の4機目には「∀ガンダム」からゴールドスモーが参戦。パイロットはもちろん、ディアナ親衛隊隊長ハリー・オードだ。

近距離、中距離それぞれに異なる武装を兼ね備えた万能タイプの機体であり、近距離ではIFバンカーを使った特殊攻撃による迎撃、中距離ではハンドビームガンを使った射撃攻撃が有効。

ゴールドスモーのメイン射撃であるハンドビームガンは、レバーを入れた方向に素早く移動しながらの連射攻撃が可能であり、サブ射撃のIFバンカーはリーチこそ短いものの、横振りの攻撃なので、近距離での戦闘に重宝しそうだ。

また、変形コマンドを入力することによりスカートモードへの移行が可能となっている。特殊射撃では、シルバースモーを呼び出すこともできるぞ。

次々と新機体が追加されていく本作、ゴールドスモーがどのように活躍するのか注目しつつ、公開を待とう。

■PREMIUM DOGFIGHT 2011概要

◆エリア予選大会
店舗優勝チームがエリア決勝大会への出場権を獲得
◆エリア決勝大会
各エリア予選大会通過者がエリア代表店舗に集結し、全国決勝大会への切符をかけて戦います。 ※各予選大会店舗は1月中旬ごろに公式サイト、ガンダムVS.モバイルで発表予定 ※2011年2月ごろから随時開催予定
◆全国決勝大会
開催日:2011年4月29日(金) 会場:ディファ有明 各種予選大会の優勝チームが一堂にに会し、最強チームを決定します。

予選～決勝大会の流れ

変更点を頭にたたき込め！

アップデート最前線

公式サイトで機体性能の調整が発表された11機体。その変更点を、簡単ではあるが機体ごとにまとめてみたぞ。

アップデートについて

さる11月[illegible]日の[illegible]にて、[illegible]性能の調整が発表された。[illegible]

そこで今回の記事では、公式サイトにて[illegible]あった11機体の[illegible]を、[illegible]にまとめてみたぞ。[illegible]されたた機体を[illegible]してみたが、イマイチどう変わったのかがわからない――というプレイヤーは、ぜひ参考にしてほしい。

[illegible]

[illegible]

機体変更点概要　キュベレイ

サフ射撃によるファンネルの性能か全体的に強化された　また、メイン射撃のヒーム・カンからそのままキャンセルできるようになり、振り向き撃ち後にサフ射撃キャンセルすることて、即座に落下することかてきる　実質的な自衛力アップといえる調整たろう

機体変更点概要　ササビー

モヒルアシストキャンセルによる、メイン射撃の連射かてきないようになった　そのためやや下方修正てはあるが、キュヘレイ同様に振り向きメイン射撃後にヤクト・ドーガ 呼出を使い、出現時に特殊格闘を入力すると即座に落下する　これをうまく使い、敵機の攻撃を回避していこう.

機体変更点概要　マスターガンダム

開放当初に猛威を振るった格闘チャーシショットレベル3の弱体化、レハー⬆＋格闘＆フーストダッシュ格闘の極小判定が時間減少など、全体的なハワータウンは見られるか、まだまだ十分強力な機体といえるだろう　流派東方不敗はダテではないところを見せてやろう

機体変更点概要　ドラゴンガンダム

全体的に機動力が上方修正されたのがドラゴンガンダム。格闘機体である以上、機動力は生命線なので、この調整は非常にうれしいところだ。1発で強制ダウンさせることができるメイン射撃のドラゴンクローを主軸に、サブ射撃で相手の行動範囲を狭めて追い詰めていこう。

機体変更点概要　ガンダムDX

カンタムDXも、ササビーと同様にGヒット 呼出における連射の調整と、変形した際に即Gビット呼出かリロートされていたものか修正　とはいえ、この機体の真価は、エクストリームバースト時におけるツインサテライトキャノンの圧倒的性能にあるそこまで深刻な問題てはないたろう

機体変更点概要　ストライクガンダム

今まであまり使用されていなかった、ストライカーハック換装のソートストライクとランチャーストライクに、若干の上方修正が施された　やや分かりにくいかもしれないか、実際に使って確かめてみてほしい　I.W.S.P.モード中の各種性能は変わっていないため、驚異のサフ射撃をたたき込もう.

機体変更点概要　フォビドゥンガンダム

メイン射撃とサフ射撃、それぞれのリロート時間か長くなった　とはいえ、またサフ射撃の性能自体は変わっておらす、メイン射撃は十分に当てにいける性能なので、特に問題は無いたろう　シールト判定を持った、レイターガンタムの性能か変わっていない部分は心強い

機体変更点概要　ラゴゥ

機動力全般か格段に上昇し、ハクゥ 呼出のリロート速度か上昇した　このため、常にハクゥ 呼出を出している感覚て使用することができる　圧倒的な数の差て、相手を圧倒してやろう　今回のアッフテートによって最も分かりやすく修正された機体の一つといえるだろう

機体変更点概要　インフィニットジャスティスガンダム

メイン射撃チャーシショットの弾速とチャーシ時間か修正され、より使い勝手がよくなったインフィニットシャスティスカンダム　また、機動力も上昇したため、扱いやすくなったぞ　メイン射撃の弾数かアップしており、これもメイン射撃を主軸とする機体にとってはかなりの強みだ、

機体変更点概要　デスティニーガンダム

デスティニーカンダムは、特殊射撃の残像のリロート時間か長くなり、サブ射撃、メイン射撃の性能か若干下方修正された　とはいえ、この機体もコスト3,000の中ではまたまた上位に入る性能を持っている　今まで使用していたフレイヤーには、そのまま使い続けてほしい

機体変更点概要　ガンダムEz8

カンダムEz8も前述のバクゥなとと同しく、アッフテートで機動力か上方修正されたタイフの機体ヒーム・ライフルと180mmキャノンをうまく使い分けつつ、換装時におけるフーストケージ回復を利用し、敵機に絶え間無い砲撃を浴ひせかけてやろう　休むヒマを与えるな！

11月のアップデートまとめ

[illegible]

新武器紹介～Vol.3～

強襲、狙撃、支援に武器が追加。強襲と狙撃は、これまでの武器の派生になる。一方、支援は完全な新武器。クセの強い武器なので、独自の戦法を編み出そう。

SP－ペネトレーター

[illegible] 4,500／4,000となっている。初段は[illegible]ので当てにくいが、2段目の横薙ぎは左右に範囲が広い。1段目の空振りを見越しつつ、2段目だけ当てるのも手だ。

[illegible]

特殊攻撃は、ダッシュ距離の長い突き。持続時間が長いので、視点変更で旋回させつつ当てよう。

イーグルアイ・ゼロ

[illegible]

[illegible]は、LZ－テイライトS。これと比べ[illegible]に、装弾数が3倍近くになった。

◆SP－ペネトレーター性能表

アイテム名	パラメータ						取得条件							
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	GP	必要素材						勲章	
SP－ペネトレーター	近接戦闘	近	480	刺突Lv2	Lv3	1100	鉛板	40	複層重合金属	3	ニュード胚	25	近接戦章	20
	刀身をさらに延伸したロングスピア。リーチを活かしたダッシュ攻撃は近接武器として突出した交戦距離を実現、中距離からの突進攻撃か可能													

◆イーグルアイ・ゼロ性能表

アイテム名	パラメータ							取得条件							
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	GP	必要素材						勲章	
イーグルアイ・ゼロ	単射	実	230	3400	1発×32	3.5／7.0倍	800	複層重合金属	1	銀片	20	メタモチップ	5	狙撃章	15
	単発の威力を高めた試験型イーグルアイ。ズーム倍率も従来型に比べ向上しており、遠方の目標に対しても致命的な打撃を加えることが可能														

スタナーJ＆スタナーJ2

[illegible]当てると敵が一定時間スタンし、無防備な状態になる。2段階までタメ可能で、タメ時は威力とスタン時間が延びる。タメ過ぎると[illegible]

◆スタナー系統の特徴

- リーチの短い近距離範囲武器
- ヒット時は敵をスタンさせ、一定時間無防備状態にする
- 2段階までタメが可能
- タメ段階ごとに、威力とスタン時間が増す
- 弾は無限

◆スタナー系統性能表

アイテム名	パラメータ							取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	威力	効果持続	攻撃範囲	充填時間	GP	必要素材						勲章	
スタナーJ	行動妨害	ニュード	320	最大3600	最大1秒	Lv2	2秒	250	ウーツ重鋼	5	超剛性メタル	1	ニュード胚	15	-	-
	高圧の荷電ニュート粒子を展開し、敵機を一時的に行動不能にさせる装置。Aボタンを押し続けることて電圧か上昇し、対象の行動不能時間を延伸てきる															
スタナーJ2	行動妨害	ニュード	350	最大4500	最大1.5秒	Lv1	4秒	500	隕鉄塊	10	超剛性メタル	5	ニュード群体	2	COMBO/銀	15
	発電機構の改良により、電圧増幅時の効果を強化した発展型スタナー。効果範囲が縮小しているため、使用する場面の見きわめが重要。															

最新イベントクエスト公開中!!

『邪竜討伐戦』

全国のハンターと力を合わせて、強大なモンスターを討伐する新規イベントが開催中(開催期間:12/21～1/10まで)!

新ボス・ヒュドラが登場!

開催中の最新イベント情報から操作テクニックまでを徹底攻略!

「侵攻戦」に続くイベントとなる「邪竜討伐戦」が、新たに登場したぞ! この新規イベントの情報に加えて、新米ハンター必見といえる各種の特殊入力について、詳しく解説するぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー　:セガ
■ジャンル　:ネットワークアクションRPG
■操作方法　:アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　　:2010年11月25日(稼働中)
■使用基板　:RINGEDGE
■ネットワークシステム:ALL.Net

Shining Force CROSS RAID【クロスレイド】™

新たなる討伐戦イベントに参戦せよ!

邪竜討伐戦の仕組み

新規イベント第二弾となる「邪竜討伐戦」。これまでに無かったタイプだが、その仕組みを理解して、邪竜討伐に貢献しよう!

力を合わせて三つの鍵を手に入れろ!

初開催となった新たな新規イベント「邪竜討伐戦」は、その名の通りにプレイヤーの総力が試される討伐系イベント。ただし、「大討伐祭」とは仕様が大きく異なり、討伐戦クエストに参加しないとポイントを稼げない。開催と同時に解放された三つの討伐戦クエストは、それぞれが最後の討伐戦クエストを出現させるためのキーになっており、いずれもおなじみのボスが登場! ただし、HPがケタ違いに多く、全プレイヤーの与えた蓄積ダメージで討伐が達成できる。【騎士】、【炎竜】、【魔亀】討伐戦の三つを達成すれば、「邪竜ヒュドラ討伐指令」が出現! 期間内にヒュドラを討伐できるかどうかは、プレイヤーたちの努力次第となる。

破壊可能な部位を壊してひたすらダメージを稼げ!!

HPこそぼう大だが、それ以外は通常時と変わらない各種ボス。速攻で部位を破壊して、ダメージを稼ぐべし!

制限時間を過ぎた時点でミッション終了。基本的にボスは逃げてしまうが、専用のクリア報酬が用意されている。

邪竜討伐戦を開放するためのクエスト

邪竜への鍵【騎士】討伐戦

イベントクエスト参加条件
プレイヤー Lv.12 以上

最初のクエストだけあってか、これといった難解なギミックは無い。ただし、後半マップには強力なモンスターが登場するため、適正Lv.だとそれなりの装備が必要になる。

新ギミックもあるが、普段通りにパーティでまとまって行動すれば問題無し。

邪竜への鍵【炎竜】討伐戦

イベントクエスト参加条件
プレイヤー Lv.15 以上

この辺りからが討伐戦の本番で、ギミックとジェネレーターが多くなる。このため、パーティ全体でまとまって動くとロスが大きく、ボス戦に思ったほど時間を残せない。

マップ上に点在するギミック＆ジェネレーターを分担していければ理想的だ。

邪竜への鍵【魔亀】討伐戦

イベントクエスト参加条件
プレイヤー Lv.25 以上

参加条件がLv.25と高いだけあって、スタート直後から強力な敵が目白押し! 全体が広いマップ構成なので、要所でパーティを二手に分けることでボス戦に時間を残そう。

道中モンスターが硬い上にギミックも難解。担当ルートの見落としに注意!

ポイントとチケットについて

冒頭でも触れたが、今回は討伐戦クエストに参加した場合のみポイントを獲得可能。ポイントの算出方法はシンプルで、各プレイヤーの与えたダメージ量がポイントに変換される。

また、「大討伐祭」同様にポイントに応じたチケットが配給され、イベント終了時に各種素材やミネリアと交換可能。さらにそれぞれの討伐クエストを成功させることで、新防具などの新たな全体報酬が解放される予定だぞ!!

道中の討伐率もポイントに影響。制限時間ばかりに気を取られていると、獲得ポイントが低くなってしまうぞ!

イベントチケット　交換アイテムリスト

アイテム名称	アイテム名称
レア武器素材(上位)	マナフレア Lv.1
レア防具素材(上位)	メダリオン
ボス素材(仮面まで)	月光の結晶
ミネリア(★6まで)	陽光の結晶

人気沸騰中の★6ミネリアとも交換可能。何枚必要かな?

ヒュドラ討伐を達成できればさらなるイベント報酬が開放!?

ギルドの情報

駆け出しハンター必見の操作テクニック集

特殊入力の基礎講座

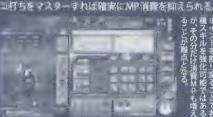
いまや定番テクニックともいえる多彩な特殊入力。ハンドスキルこそ必要な要素だが、練習するだけの価値は十分にあるぞ!

自由度は無限大!?

特殊入力を駆使することで、自由度の高い連係が組めるのも本作の大きな魅力。今月はおさらいの意味も込め、代表的な特殊入力を解説！これらをマスターすることが、ベテランハンターへの第一歩となるぞ!!

特殊入力テクニック MP消費を軽減する操作

通称「エコ打ち」に代表されるMP消費の軽減操作をマスターして、効率よくフォーススキルを使おう!

原則的にユーズやフォースは、設定されたMPを消費して使用可能なスキル。とはいえ、何ごとにも例外はあるモノで、継続消費型ユーズのみ「発動中のフォースはMP消費無し」といった基本特性を持っている。このため、単純に「ユーズ発動→フォースを連続発動」だけでもMP消費の軽減が見込め、さらにエコ打ちをマスターすれば確実にMP消費を抑えられる。

ポイントを割り振ることで各種スキルを強化可能ではあるが、その分だけ消費MPも増えることが難点となる。

ユーズの継続消費中は

継続消費型ユーズの特性を知っているだけで、使い勝手も変わるハズ。まずはユーズをオン～オフする操作に慣れよう。

ボス戦のクロスゲージでダウンを奪った後は、ユーズ発動→フォース＋αが定番。MP消費分も回収できてお得だ!

フォースを使い放題!!

消費軽減に使えるスキル

MP消費の軽減効果が見込める継続消費型ユーズは、以下のスキル一覧にまとめた通り。ただし、フレイルと魔導器に関しては、一概にエコ打ちが有効といえない部分もあるため、あくまでも参考と考えてもらいたい。

■継続消費型ユーズスキル一覧

武器種別	スキルタイプ	スキル名称
両手剣	オフェンス	ベルセルク
ハンマー	ディフェンス	ヘビーウェイト
ナックル	オフェンス	獅子奮迅
フレイル	ディフェンス	シルバースプライト
魔導銃	オフェンス	ラピッドファイア
ダガー	オフェンス	エレメンタル
魔導器	バランス	インフェルノ

代表的なMP消費を軽減する特殊入力と応用テクニック

エコ打ち入力

特殊入力のコマンド操作
F→USE→(ヒット直後に)USE

MP軽減の代表格で、継続消費型ユーズの基本特性を活用して、フォース使用時のMP消費を打ち消すテクニック。基本的な操作手順は「フォース発動→ヒット前にユーズ発動→ヒット後にユーズ解除」と素早く入力するだけでいい。

ただし、スキルごとにMP消費のタイミングが違うため、覚える練習は必要。さらにユーズ発動時に最大MPの3%を消費するので、元の消費が少ないと効果は低い。

消費MPが高いスキルほど有効となる。

ヒット時の消費タイプ

ほとんどのフォースがこのタイプで、攻撃ヒットと同時にMPを消費。敵の位置や大きさで若干タイミングが変わるため、早めを意識するといい。

1回空振りして、MPが減らなければヒット時の消費だ。

発動時の消費タイプ

主に魔導銃のフォースがこれに該当し、攻撃発動と同時にMPを消費。自分本位のタイミングでいいため、慣れればヒット時消費よりも簡単だ。

空振りでMPが減るフォースは、同じタイミングで問題無し。

先エコ打ち入力

特殊入力のコマンド操作
USE→F→(ヒット直後に)USE

継続消費型ユーズの「発動中に入力したフォースには、解除後もスキル効果が残る」特性を利用した操作テクニック。その名の通りユーズを先打ちすればよく、具体的な手順は「ユーズ発動→フォース発動→ヒット後にユーズ解除」とボタンを押す順番を変えればOK！　ただし、MP消費量はそれなりに増えるため、消費量に見合った威力上昇が見込めない武器では意味が無い。

両手剣、ナックル、ダガーなどで定番の特殊入力。これ以外の武器だと、消費量に見合ったスキル効果といえない。

裏エコ打ち入力

特殊入力のコマンド操作
F→J＋F→USE→（ヒット直後に）USE

スキルタイプ切り替えを併用したエコ打ちの俗称で、裏側にセットしてあるスキルタイプのフォースをエコ打ちするテクニック。手順は「フォース発動→タイプ切り替え→ユーズ発動→ヒット後にユーズ解除」となり、手順が一つ増えた分だけ消費MPが増加。操作手順にタイプ切り替えが加わるため、ダブルキャンセル（後述）との併用で、フォースなどを連発する場合に用いられている。

通常のエコ打ちよりもテンポは遅いが、裏エコ打ち入力→J+Fまで入れ込むことでダブルキャンセルも併用可能。

ギルド㊙情報 **ユーズ継続とエコ打ちの使い分け:**「クロスレイド」ではエコ打ちに調整が入り、継続消費型ユーズの発動毎にMP最大値の3%を消費してしまう。このため、ダブルキャンセル時のエコ打ちはあまり有効でなくなっており、スキルレベル次第ではあえてユーズを継続した方がお得なケースは多い。実際に自分で両方を試してみて、状況に応じて使い分けできるようになるのが理想的といえるだろう。

特殊入力テクニック 硬直時間を短縮する操作

キャンセル入力の基本事項を覚え、使用武器やスタイルに見合ったオリジナルの連係を組み立てよう。

アクション性を重視した本作では、ほとんどの動作を各々の行動でキャンセル可能。その基本となるスタイルチェンジ、特殊動作、フォースといった3種類の行動で、それぞれ1回ずつを組み込んだオリジナルの連係も簡単に組み立てられる。さらにダブルキャンセルを利用すれば、より自由度の高い連係を組むことができる。まずは代表的なキャンセル入力を覚え、自分なりの連係を組み立てていこう。

基本的な仕組みは対戦格闘と同じで、通常攻撃も特殊入力やフォースを入力すればキャンセルできる。

協力プレイ時のマナー

キャンセル入力全般ということでスタイルキャンセルも紹介してあるが、不具合の修正対象ともなっているので間違っても全国マルチで使わないこと。

他プレイヤーに画面揺れを起こす不具合が確認済み。現状ではシナリオ以外で使わないこと!

代表的な硬直時間を短縮するキャンセル入力と応用テクニック

ジャンプキャンセル

特殊入力のコマンド操作
攻撃動作 or 特殊動作の終わり際にジャンプ

最も基本的な硬直キャンセルの入力法で、スキルタイプを問わず使用可能。「浮かせ判定の攻撃→ジャンプ→空中追い打ち」が定番で、攻撃連係を組み立てる際の基礎となる。

キャンセルの入力タイミングが、ほかより若干遅めなので感覚を覚えること。

ガードキャンセル

特殊入力のコマンド操作
通常攻撃モーションの直後にA＋F

Dタイプ限定の特殊動作を使ったキャンセル入力。「通常攻撃→ガード」と入力することで、通常攻撃の硬直をキャンセル。ハンマーや魔導銃で重宝されているテクニックだ。

連続入力する場合、ガード後のA入力を少し遅らせないと連続ガードになる。

ダブルキャンセル

特殊入力のコマンド操作
A＋F (orF) →J＋F→J＋F→A＋F (orF) →ループ

タイプ切り替えが持つ「キャンセル状況のリセット」を利用して、特殊動作やフォースを連発する入力テクニック。理論上どんな攻撃でも可能だが、対象を選べないのが欠点だ。

移動モーション付きの攻撃やBタイプ特殊動作2の繰り返しで高速移動も可能。

スタイルキャンセル

特殊入力のコマンド操作
A＋F2→J＋A→A＋F1→J＋F→ループ

Oタイプの特殊動作2と1を、交互に連発する入力テクニック。MP消費無しで威力の高い攻撃を繰り返せるが、ダブルキャンセル同様に攻撃対象が無作為になってしまう。

単発でダメージが取れる両手剣などで有効。ただしマルチでは厳禁だ。

特殊入力テクニック スキル効果の上書き操作

地味ながら有益な支援効果が多いオートスキル。その効果を最大限に引き出し、戦力アップすべし!?

タイプ別に2種類ずつ設定されているオートスキルは、スキルタイプ固有の支援効果を持っている。この多彩な支援効果についても、特定の入力操作を使って手軽に上書きが可能となっている。

その操作方法はいたってシンプルで、「スキルタイプを切り替える」、これだけでOKだ。ダメージアップやMP回復といった支援効果については、フル活用しないと損をするぞ！

武器別のオートスキルの効果まで意識的に使いこなせて一人前。その武器を使いこなしているといえる。

レベルリセットのメリット

既に達成されている1回目のレベルリセットで、裏オートスキル1が常時発動。スキル切り替えの例だけを見ても、その有効度は推して知るべし。

本来ならあり得ない3種類のオートが常時発動。武器によっては、使用感がかなり変わってくるぞ!

タッチパネルを併用した入力

基本的にコンパネのみを使用した場合、コマンド入力の関係から長押しや連打が必要なフォースだと特殊入力を有効活用できない。その場合にはタッチパネル併用が有効で、「F押し続け＋スキルタイプ切り替え」などのあり得ない入力操作が可能。使いこなせれば、ほとんどの特殊入力に転用できる。

慣れるまでややこしい操作だが、既に魔導器では必須テクニックともなっているので、要練習だ!

ボタン長押し＋タッチパネル

フォースの長押し入力の場合であれば、タッチパネル操作でユーズ発動&解除をすればエコ打ちが可能に。一時的にキャラ操作を制限されてしまうが、裏エコ打ちやスキル効果の上書きもタッチパネルの併用なら簡単に切り替えられる。

連打中にタッチパネルを併用する場合、レバーから手を離した方が確実に操作できる。

レバーから手を離さずとも、親指でFボタンを押さえ、中指や薬指でタッチすればいい。

ボタン連打＋タッチパネル

いわゆる連打入力が必要なフォースの場合、操作の関係から先エコ打ちが基本となる。一部例外はあるが、連打中にタッチパネルを切り替えてもフォースは継続可能。つまりスキル効果の上書きも、タッチパネル併用ならできるワケだ。

ギルド㊙情報 [illegible]定。現時点で詳しい調整内容までは不明だが、どうやら武器関連のバランス調整も視野に入っている様子。どういった修正が入っているかについては、SFC.NETなどの公式アナウンスを待ちたい。

群雄割拠の『3.592』！ 頂点に立つのは果たして!?

11月24日に『Ver.3.592』へとバージョンアップし、多数の変更が加えられた本作。現在の環境をしっかり把握し、勝利に近付こう！ そして英傑館のゲストは、敵城崩壊使いの"荒くれ"松田V幸雄♪君主だ。

Text：スズキド、age

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

飛び抜けたデッキは無い!? 『Ver.3.592』戦況分析

とかった編成よりも、安定感のあるデッキが多く見られる現在。号令主体のバージョンになるのか？

多数の変更を受けた今の環境は？

反計＆雲散系計略に多くの下方修正が見られ、【UC】鄒の「堕落の舞い」が一律最大士気－5になったため、計略を使いやすい環境となった『Ver.3.592』。そのため、【SR】曹操の「覇者の求心」や【R】劉備の「桃園の誓い」などの英傑号令系が台頭。また、「堕落の舞い」の修正により、2勢力以上のデッキが若干使いにくくなっている。とはいえ多数のデッキが健在で、まさに群雄割拠の時代といえる。

「堕落の舞い」は2勢力デッキに対し絶大な強さを発揮するが、逆に2勢力でデッキを組むのは難しくなった。

長時間号令としての進化 【UC】鄧芝の爆発的使用率

『Ver.3.952』で最も注目を集めているのが、計略が長時間号令として生まれ変わった【UC】鄧芝。蜀呉共通の人属性でデッキを組むのが一般的で、軍師は【R】馬謖や【SR】諸葛亮、武将は【R】淩統、【R】霍弋、【R】張苞、【UC】李厳、【SR】孫権（人心の掌握）、【UC】関平、【UC】諸葛瑾などが多く見られる。特に、長時間号令や陣略と相性のいい【UC】諸葛瑾、計略の必要士気が軽い【R】淩統は定番となっている。

「蜀呉の連合攻勢」のおかげで守りは堅い。攻めは陣略と「迅速な転進」を使ってジワジワとペースをつかもう。

パーツの豊富さは抜群！ 【SR1】曹操の安定感

デッキの脇を支える武将の豊富さでは一歩抜きんでている魏。それらを従えデッキの軸となる武将は、効果時間が延長され安定感の増した【SR】曹操（覇者の求心）が、幅広い階級で使われている。これは、先ほど触れた【UC】鄧芝を軸としたデッキに対して有利が付きやすい、という理由もあるようだ。反計系、雲散系の計略もまだまだ強力で、相手をコントロールする力はまさに三国一といえる。

雲散系、反計系の計略があるため、一度押し込んでしまえば攻城を取るのはたやすい。一気に落城を狙え！

既存の大型計略に再び光が!? 蜀＆呉の戦況

蜀は現在、【R】劉備の「桃園の誓い」に注目がおかれているようだ。とはいえ不利なデッキも少なからずあり、相性差が出やすいのが厳しい。一方、【SR】諸葛亮の「八卦の戦計」は、超絶強化系が少なくなったことで、以前より戦いやすくなっているようだ。

呉は、「堕落の舞い」による制限を受けやすかった【SR】孫堅の「天啓の幻」や【R】周瑜の「赤壁の大火」といった大型計略が使いやすくなり、持ち味の一つである爆発力を発揮しやすくなっている。

「八卦の戦計」は、どのデッキにも対処しやすい汎用性がウリ。

環境的に計略が使いやすくなったので、復権が期待される。

大きな変化はない!? 群＆漢の戦況

群雄は「堕落の舞い」の変更により、【UC】鄒入りの2勢力デッキがあまり見られなくなった。対して、呂布ワラデッキや堕落虚誘デッキが多く使われるように。単一勢力で組んだデッキが主流のようだ。

漢は【SR】田豊の使用率が高い。計略は下方修正されたが、デッキとしての安定感はまだまだ高いようだ。逆に6枚逆境デッキは【R】田豊の修正により、若干厳しい戦いとなっている。【SR】皇甫嵩は国力3時の武力上昇が増加し、使用率が上がっている。

群雄といえばやはりこのお方。人気、実力共にいまだ健在といえる。

号令と妨害の両方を持っていてこのスペックは十分優秀だ。

今後はどうなる？ 『Ver.3.592』

変更点が多く、多くの武将が復権したといえるこのバージョン。号令を使用してぶつかり合う場面が増えているため、以前のような号令の無いデッキではやや厳しくなると思われる。【UC】鄧芝の流行がどこまで続くかも、環境に影響を与えるだろう。

また、上方修正された武将が非常に多く、中には思いがけないような上方修正を受けたカードもある。いち早くそれに気付き、デッキを作ろう！

【C】朱霊は「英知戦法」の武力上昇値が変更され、知力を上げて使えば武力がすさまじく上昇するように！

JK:【C】朱霊の「英知戦法」って、武力上昇の計算が変わったみたいだよ。 age:ちょっと使ってみますか？ スズキド:どうせ大して武力上がらないんでしょ？ JK:とりあえず【UC】張春華の「英知の舞い」と【UC】辛憲英の「賢女の教え」を使って、「英知戦法」を撃ちます～。 一同:おぉ～! age:武力上がり過ぎでしょ(笑)。 スズキド:ゴクリ……俺、ちょっと朱霊ワラ考えてきます! JK&age:……。

トップブレイヤーの素顔に迫る！

三国志大戦英傑館

今回のゲストは、ランキング上位では数少ない「殷城崩壊」系デッキの使い手、松田Ｖ幸雄♪君主。特に守りのスキルには定評アリ！

●今月のゲスト

松田Ｖ幸雄♪

[illegible]

――『三国志大戦』以外では、どんなゲームをプレイしている（プレイしていた）のでしょうか？

松田Ｖ幸雄♪　『ガンダムVS』シリーズ」はよくプレイしていました。でも、相棒だったプレイヤーたちが『三国志大戦』に流れて、一緒にプレイできなくなってしまって（笑）。それで僕も『三国志大戦』一本になりました。最初は誘われて始めたのですが、いつの間にかハマってしまいました。

――君主名の由来は？

松田Ｖ幸雄♪　実は友達の本名なんです。彼は仲間内ではいじられキャラで、あまりに働かないので全国的に名前を出してやろうと、その名前を君主名にしました（笑）。その前の君主名はコロコロ変えていましたね。再発行の無い最初のころは、SRなどが出るとうれしくてそのままICカードを忘れて、作り直したりしてたんですよ。

人と同じデッキを使うのは嫌いなんです

――やり続けさせる『三国志大戦』の魅力とは？

松田Ｖ幸雄♪　やっぱりプレイヤーが多くて、対戦相手がいつでも居るのが魅力ですね。今は、動画投稿サイトで動画を待ってくれてる視聴者が居ることも、モチベーションにつながっています。それと、独自のデッキを使っても頑張れるところ。ほかに「最終兵器」を使って勝ってる人が居ないので、その辺りの意地もありますね。弟子募集中です（笑）。

――普段プレイするときはどのような感じですか？

松田Ｖ幸雄♪　以前は週に5日はプレイしていましたが、最近は仕事の帰り道にゲーセンが無いので、主に土日にプレイしています。前は一人でもやってたんですが、今はみんなで集まってワイワイやることが多くなってます。ただ、プレイ自体は一人で集中してやることが多いです。プレイ中に横やりを入れられると、集中できなくなってしまうので。

――これまでに一番印象に残ったことは？

松田Ｖ幸雄♪　「荒くれ」の称号を入手したことですね。キリ番賞ではあるんですが、「荒くれ」と呼ばれるようになってうれしかったです。

――ライバル視している君主は？

松田Ｖ幸雄♪　同系統のデッキを使う人が近い階級に居ないので……ライバル募集中です（笑）。挙げるとすれば、以前に動画サイトの再生数で競っていた「カササギ」君主。後は「赤兎暴走」君主かな？

――海外勢とのマッチはどう思われますか？

松田Ｖ幸雄♪　君主名を見たらデッキが分かるぐらい、個性的な君主が出てくれればいいなと思います。それと、ネットを通じて海外の君主と交流が持てたのはうれしかったですね。

――あなたにとって『三国志大戦』とは？

松田Ｖ幸雄　人生を変えるほどの中毒性がある、面白いゲームですね。多くのプレイヤーと出会えましたし、遠征なども行きましたし、ゲームを通じてさまざまな新しいことを知ることができました。

松田Ｖ幸雄♪君主 人物像

睡眠時間はちょっと短め。昼間は真面目に仕事をこなしつつ、動画サイトの閲覧と動画アップが趣味のため、夜はそのために時間を割いていることが多いとのこと。

主な一日のスケジュール

松田Ｖ幸雄♪

年齢……………25歳
血液型…………A型
職業……………サラリーマン
ホーム…………クラブセガ相模大野
趣味……………ゲーム、動画サイト鑑賞、煽り（笑）
好きな食べ物……カボチャ、お米
嫌いなもの ……納豆、ゴキブリ
特技……………弓サーチ、ローテーション防衛
好きなカード……『2』の【R】孫策、『1』の【SR】曹操
嫌いなカード……【R】周瑜（赤壁）、【R】徐庶

松田Ｖ幸雄♪君主直伝！ 最終兵器デッキ運用術

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
呉092	【C】馬忠	2	槍兵	7	1	勇 柵 軍	人	反攻戦法（3）
呉030	【R】丁奉	2	弓兵	7	7	柵	地	遠弓麻痺矢戦法（4）
呉081	【SR】小喬	2	弓兵	5	5	魅 射	人	最終兵器（7）
呉027	【UC】張昭	1	槍兵	2	8	柵	地	防柵小再建（3）
呉044	【R】呉国太	1	弓兵	2	5	柵 魅	地	守城弓戦法（3）

軍師	武将名		左奥義		右奥義
呉・軍師004	【R】呂蒙	左奥義	防柵再建（人）	右奥義	遠弓撃陣（地）
呉・軍師006	【R】諸葛瑾	左奥義	集中増援（人）	右奥義	諸刃劣陣（地）

[illegible]

[illegible]

基本的には耐えて耐えて、「最終兵器」を4発落として落城勝ちを狙います。

序盤はとにかく防柵を守りたいですね。防柵があれば横弓をするスペースを確保できるので、格段に守りやすくなります。防柵を壊しに来た相手には、弓を集中させて低武力の部隊から各個撃破。相手が騎兵であっても、防柵に当たった瞬間に弓を集めて兵力を奪うなど、瞬時の判断が大切です。

防柵の配置は、横にして中央左右に2枚並べ、[illegible]にして左右角に1枚ずつ置くのが基本です。ただ、部隊数が多く戦場全面から攻めてくる[illegible]などに対しては、この配置では防柵を守りにくいので、[illegible]ことが多いですね。

守兵は【UC】張昭か【R】呉国太で固めます。【R】丁奉は撤退させたくないので、踏ませないようにしています。また、防柵の後ろにこもって、相手が[illegible]

[illegible]

守るときは、【C】馬忠は槍撃と乱戦要員。残りの弓兵は横弓で攻城を防ぎます。相手の攻めをただ待つのではなく、戦場中央まで上がっておき、敵城から出てきた直後に弓でダメージを与えるのが重要ですね。これで相手に計略を早めに使わせられれば理想です。中盤には大体防柵が残っているので、最初の攻めは防柵を使って守り、次はある程度相手に攻城をさせ、終盤は諸刃劣陣で守りつつ、スキを見て「最終兵器」を使います。

【SR】董卓に対しては「遠弓麻痺矢戦法」をよく使います。これで時間をかけて【SR】董卓を倒し、相手の攻めの回数を減らします。【UC】鄒（堕落の舞い）には[illegible]、弓でじりじりラインを上げて[illegible]ますね。

デッキを変えるなら、【R】丁奉と【R】呉国太を[illegible]程普と【C】駱統に、ダメージ計略対策で軍師[illegible]

●奥義補足：「諸刃劣陣」は端が城門前に届く程度に、左右にずらして配置。反対側の防柵が守れていれば、そちら側からの横弓が強力となる。「防柵再建」は「堕落の舞い」などに対し、「反攻戦法」と併せて使うとのこと。兵書（秘伝書）は、「諸刃劣陣」には拡大/増援、「防柵再建」には士気/増援。「遠弓撃陣」は前バージョンで秘伝書だと遠弓強化の効果時間が短くなってしまうため、兵書の遠弓強化を付けていたそうだ。

待望の選手カード追加！ 注目の新カテゴリー情報を公開!!

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

HEAT UP VERSION

今回は追加されたばかりの新カード情報を紹介していく！ プロ野球シーズンオフは『BBH』を遊びつくせ!!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：—

『BASEBALL HEROES 2010 WINNER HEAT UP VERSION』登場！

待望の追加選手カード『BASEBALL HEROES 2010 WINNER HEAT UP VERSION』がいよいよ登場！ 今回も新しいカードカテゴリーが続々と追加されるぞ。

中でも注目したいのが「IRON ARM」という新カテゴリー。これは『BBHシリーズ』初となる「複数枚登録で能力アップ」という効果を持った特殊なカードで、1選手につき写真の違う三種類のカードが存在する。同時に登録する必要は無いので、入手したタイミングで追加していけばOKだ。

そのほかにも、交流戦で活躍した選手が対象の「INTER LEAGUE」。2010年オールスターゲームの表彰選手が対象の「ALL STAR」。「SPECIALIST」では中継や代打、犠打、代走、守備などにひいでた選手。「RESPECT」は球団を体現する尊敬すべき選手がそれぞれカード化されるぞ。

IRON ARM

福岡ソフトバンクホークス 攝津 正

ルーキーイヤーから勝利の方程式に組み込まれた中継ぎのスペシャリスト。制球に優れた直球を武器に、二年目の今シーズンも71試合に登板。二年連続の最優秀中継ぎ投手のタイトルを受賞し、7年ぶりのリーグ優勝に大きく貢献を果たした。

IRON ARM

中日ドラゴンズ 浅尾 拓也

変化球・速球・制球力と、すべてがハイクオリティーな若きセットアッパー。今シーズンは最優秀中継ぎ投手のタイトルに加え、シーズン47ホールドなどのプロ野球新記録を樹立し、セントラル・リーグ連盟特別賞を受賞した。

INTER-LEAGUE

埼玉西武ライオンズ 涌井 秀章

交流戦では投手としてはもちろん、猛打賞を獲得するなど大活躍を見せた。

阪神タイガース 久保 康友

今季は、リーグトップの勝率で、自己最多の11勝を達成した。

ALL STAR

読売ジャイアンツ 阿部 慎之助

オールスター第一戦にて抜群の勝負強さを見せ、最優秀選手に選ばれた。

千葉ロッテマリーンズ 里崎 智也

オールスター二戦目で2ランを放ち、ベストバッター賞を受賞した。

SPECIALIST

北海道日本ハムファイターズ 飯山 裕志

東京ヤクルトスワローズ 増渕 竜義

RESPECT

オリックス・バファローズ 北川 博敏

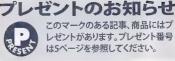
広島東洋カープ 梵 英心

REGULAR-B

東北楽天ゴールデンイーグルス 内村 賢介

横浜ベイスターズ 黒羽根 利規

ANA 2011 1 ARCADIA NEWS ANALYSE

©KAIYODO,Mizutama Keinojo 2010

EVENT

ガレージキットの祭典!!「ワンダーフェスティバル2011［冬］」

http://www.kaiyodo.co.jp/wf/

造形をテーマとした大規模なカレージキット（手作りの模型）のイベント「ワンダーフェスティバル2011」が、この冬開催される。当日はプロ・アマ問わず、スゴ腕の原型製作者の創造力が形になったガレージキットの展示・販売のほかに、コレクターの秘蔵コレクションが出展されるフリーマーケット、イベントを盛り上げるコスプレスペースがあり、マニア充実のイベントだ。ぜひ足を運んでみよう。

●ワンダーフェスティバル2011［冬］
開催日：2011年2月6日（日）
開催時間：10：00～17：00
会場：幕張メッセ　国際展示場
1・2・3・4・5・6・7・8ホール（予定）
参加料：2000円
（公式ガイドブック付き／小学生以下無料）

EVENT

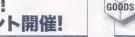
今年で設立10周年!! エンターブレイン記念イベント開催!

http://enterbrain.co.jp/ebfes/

エンターブレインはユーザーへの10年分の感謝を込めて、秋葉原で記念イベントを行なう。会場では各編集部のブース設置と、アルカディアなどのバックナンバーやオリジナルグッズ販売。そしてゲストを交えてのステージプログラムが予定されている。気になる人は、サイトで最新情報を確認してみよう。

写真はイメージです。

●エンターブレイン記念イベント
開催日：2011年3月12日（土）～13日（日）
開催時間：10：00～18：00
会場：ベルサール秋葉原（B1・1・2F）＋akiba square（秋葉原UDX）
参加料：無料

GOODS

「闘劇'10 FINAL」DVD ebtenで続々リリース!!

http://ebten.jp/

2010年9月に開催された対戦ゲームの祭典「闘劇'10 FINAL」を収録したDVDが、エンターブレインの通販サイト「ebten」で発売される。『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』、『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』、『ストリートファイターⅢ 3rd Strike -Fight for the Future-』と、どのタイトルの試合も一進一退の攻防や番狂わせがあり、激戦必至の内容だ。詳しい情報はQRコードをチェック!

「SFⅢ3rd」

「GGXX」

「TK6BR」

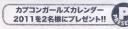
●闘劇'10 FINAL SUPER BATTLE DVD
Vol.3『SFⅢ 3rd』、Vol.4『GGXX』、Vol.5『TK6BR』
発売日：2011年2月10日（木）
価格（税込）：各3990円

GOODS

カプコンの女性キャラが豪華描き下ろしポスターイラストカレンダーに大集合!

http://www.e-capcom.com

カプコン製作によるイラスト描き下ろしの「カプコンガールズカレンダー2011」が、カレンダー取り扱い店や上記のオフィシャル通販サイト「イーカプコン」等で発売中だ。カレンダーは7枚組、2カ月替わりで人気6タイトルがモチーフとなっている。さらに「イーカプコン」での発売分は個数限定（表紙ロゴ違い）バージョンも存在する。

●カプコンガールズカレンダー2011
価格（税込）：2100円
参加イラストレーター：
西村キヌ、竹、あきまん、他多数

GOODS

初音ミクや鏡音リン・レンのトレーディングストラップ第2弾!

http://www.hobbystock.co.jp/projectdiva/

発売中のTrack01に続き、シリーズ第2弾「初音ミク -ProjectDIVA- トレーディングストラップ Track02」が登場する。今回は「ホワイトドレス」や、「アラビアン」などのコスチュームが用意された初音ミクのほかに、鏡音リン・レンがライナップされている。いつでもどこでもミクたちを連れていこう。

※イラストと実際の商品は多少異なる場合がございます。

●初音ミク -ProjectDIVA- トレーディングストラップ Track02
発売：2月予定
サイズ：約40mm×55mm
価格（税込）：1ピース450円／1BOX4500円
種類：全10種
（※ノーマル8種＋シークレット2種、1BOXの購入でコンプリート可能）

Track02の1BOXを1名様にプレゼント!!

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●12月稼働タイトル		
ダライアスバースト アナザークロニクル	タイトー	シューティング
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION	カプコン	対戦格闘
WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUBS 2009-2010	セガ	スポーツ
LORD of VERMILIONⅡ ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻	スクウェア・エニックス	オンライン・トレーディングカードRPG
pop'n music 19 TUNE STREET	KONAMI	音楽シミュレーション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
●1月稼働予定タイトル		
ミュージックガンガン!2	タイトー	音楽シューティング
●今冬稼働予定タイトル		
ソニックブラストヒーローズ	タイトー	パンチング
ラブプラスアーケード カラフルClip	KONAMI	コミュニケーション
日本将棋連盟公認 天下一将棋会2	KONAMI	オンライン将棋
●2011年春以降稼働予定タイトル		
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	バンダイナムコゲームス	全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
GuitarFreaks XG2	KONAMI	音楽ゲーム
DrumMania XG2	KONAMI	音楽ゲーム
クイズマジックアカデミー8	KONAMI	音楽ゲーム
ホーンテッドミュージアムⅡ	タイトー	ガンシューティング
●2011年夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
バラセロルンベ ～空舞魔導陣～ プレリュード	アールエス	対戦シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!(仮称)	セガ/トライアングル・サービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
Let's Go ISLAND	セガ	冒険ガンアクション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	283.1pt
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	233.6pt
3	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	197.6pt
4	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	184.8pt
5	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<セガ>	139.2pt
6	THE KING OF FIGHTERSXⅢ <SNKプレイモア>	122.7pt
7	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT <アークシステムワークス>	121.3pt
8	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	106.1pt
9	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH<SNKプレイモア>	96.8pt
10	アルカナハート3<エクサム>	91.5pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	ボーダーブレイク エアバースト<セガ>	194.2pt
2	麻雀格闘倶楽部 我龍転生 <KONAMI>	184.4pt
3	三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ>	167.2pt
4	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	142.5pt
5	WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUB 2008-2009<セガ>	140.2pt
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	120.7pt
7	beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	107.9pt
8	シャイニング・フォース クロス <セガ>	102.3pt
9	初音ミク Project Diva Arcade <セガ>	91.7pt
10	太鼓の達人14 <バンダイナムコゲームス>	83.2pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ボーダーブレイク エアバースト <セガ>

今秋にVer.2.0へ移行した『ボーダーブレイク』が、現在大型筐体部門で高い人気を誇っている。従来のVer.から機体のパーツや武器が多数追加され、自分好みのカスタマイズが可能だ。

戦略的にプレイの幅が広がり、遊びごたえ満点。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミュージアム大泉店/アミューズメントパークNASA/ゲームヴィクト盛岡/GAME USA/THE 3RD PLANET いわき店/心斎橋ギーゴ/スーパービンゴ郡山店/プレイハード50春日井店/マックスプラザ普通寺 ほか

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話
北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビボット福島店(※4)	☎024-526-3536
THE 3RD PLANET いわき店(※4)	☎0246-21-5777
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(　4)	☎027 310 6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
アドアーズ荻窪西口店(※1)	☎03-3220-4921
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館(※1)	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館(※1)	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントハークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(・4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
アミューズメントフラサ マルシン	☎0566-25-5001
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ	☎0532-55-5963
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24　八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
滋賀県	
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティ リノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06 6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
ジョイプラザ加古川店	☎0794-56-6777
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店(※5)	☎078-928-7775
ジョイプラザ豊岡店	☎0796-29-0102
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073 480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスヘース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にて！

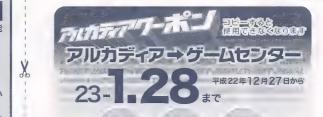
店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか？　興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ださい。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。　また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340　　E-Mail：location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- ●店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年11月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN	スコア	1,391,000	とのおしょう-Ⓕ	ALL ラウ P×11 REVISION1	個人申請 らんらんらんど塚口店（兵庫）
赤い刀	弐号機	414,991,880	鬼畜眼鏡いかりやビオランテ	ALL 残3 B4	GAME 41（北海道）
新作					
KOF SKY STAGE	テリー	26,840,760	aki	2周ALL 乱入クーラ有	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	舞	18,956,880	龍神TSP＠逆ナイスボム	10面(2-5) クーラなし オメガルガール第二形態まで	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
オトメディウス	ジオール・トゥイー	3,675,460	先生達に感謝! PAL	ALL シングルミッション GGG:J:A:A:2008041801	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
	空羽亜乃亜	3,889,990	ばんぎゃ!!で年越しマン	ALL	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,676,700	おしえて AAZ	ALL ミナ 連同付 師匠J.Tさん	えの木（高知）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ローザ	10,837,787,721	たけのこぶくろ＠MOA	ALL	個人申請 アミパラキャッスル（広島）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,298,758,041	ましこてんてー	ALL 連同付 ライフ4 ボム3	スポラ九品寺（熊本）
トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・プリル	99,999,999	れっさ～	ALL 1ミス残5	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード（東京）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	82,156,800	KOOL-ERO＠メイコ姐さんの貢ぐ君	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	レーフ	76,271,350	龍神TSP	ALL βカートリッジ スピード 爆撃	GAME 41（北海道）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ボム 裏2周	713,042,336,509	D助＠まだまだ	裏2周ALL 残1 ボム5 1周4070億	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店（埼玉）
	タイプB・ストロング 通常2周	815,296,158,800	t2	表2周ALL	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプB・パワー 裏2周	1,056,545,086,281	ユセミ＠藤枝店お世話になりありがとうです	裏2周ALL 4ミス 残2	個人申請 ミラクル藤枝（静岡）
	タイプB・ボム 通常2周	619,792,569,843	OAM-モツ吾郎!	ALL	GAME 41（北海道）
	タイプC・ストロング 通常2周	774,189,147,607	t2	表2周ALL	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
アウトラン2 SP	ゴールA	4'22"228	Tiny-MID		個人申請 MOCO（長野）
	ゴールB	4'20"470	Tiny-MID		個人申請 MOCO（長野）
	ゴールC	4'18"081	Tiny-MID		個人申請 MOCO（長野）
	ゴールD	4'12"263	Tiny-MID		個人申請 MOCO（長野）
	ゴールE	4'15"710	Tiny-MID		個人申請 MOCO（長野）
レトロ					
F/A	5WAVE	2,072,350	CYR-せたろ～。	ALL 連付 5面62000	個人申請 ジャンボ（東京）
ストライカーズ1945II	モスキート	3,331,200	奪回-KO-	2周ALL 連付 1周160.6万 使用ボム4発	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
デンジャラスシード	フルオート	4,225,550	CYR-WAR	ALL フルオート	Game in えびせん（東京）
ナイトレイド		5,951,396,100	KMB(完全無欠のバティンボ)	ALL A連付 残0	個人申請 NOVAステーション（東京）
コラムスII		50面クリア	SAL	99999pts J 6240 必付	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	エイリアングリーン	44,258,700	G.M.C.DUO㊗	ALL 連同付 7860G 残0	モンキーハウス本館（福岡）
ブラックハート		3,701,500	AKA	4周目5面	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
マクロス		9,435,000	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ワールドヒーローズ2	マッドマン	9,297,800	どっきんこ職人	ALL ALLパD×10	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
バトルガレッガ	シルバーソード	16,698,120	(*´ω`*)カズ×ピカ×かむ はやる?	ALL 面セレ有り求む!	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	チッタ	16,601,910	ツィ～まる＠オペレーション臨死。	ALL ダイヤル連付	個人申請 スペース1（東京）
	ワイルドスネイル	17,233,040	T-OMN2号X68㊄	ALL 鳥270万JUST。5面 終了1140万	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード（東京）

■お詫びと訂正
アルカディア128号の当欄に誤りがありました。『THE KING OF FIGHTERS XII』のスコアにおきまして、スコアネームに誤りがありました。スコアネームの「33」は誤り、正しくは「ろろ」となりますです。プレイヤーの方、並びに関係者の方にご迷惑をおかけしたことにつきまして、深くお詫び申し上げます。

次回集計
●次回の集計（アルカディア131号）は2011年1月16日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は1月19日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

怒首領蜂大復活ブラックレーベル

高難度のタイプC・ストロングで大幅更新達成！

本作の中でも特に高い難度を誇るタイプC・ストロング部門。隠しボスのヒバチを撃破するだけでも難しく、他部門に比べて更新のペースが遅かったが、以前に出された最終スコアを2000億も上回る更新が達成された。ちなみに各面のスコアは、おおよそ70億-220億-1330億-3500億-5300億という内容。

今回のプレイでは、烈怒ゲージの維持に気をつけつつ、クリアを重視するスタイルで臨んだようだ。ヒバチ以外では、5ボス第一形態にて1ミス、第三形態でボムを2発を使用したが、残機0、残ボム0でクリア。見事スコアも更新している。

今回はクリア重視ということなので、これ以上の高得点が期待できそう。安定するパターンを組むことの困難さはなかなか想像できないが、ぜひともそれを乗り越えて新しい高みを目指してもらいたい。

タイプC・ストロング	ヒバチあり 点滅ALL
534,730,107,498	
RIS 個人申請 アミバラキャッスル(広島)	

講　評

今回の集計も、全体的に古いタイトルの更新が目立つ内容になりました。

新作の『赤い刀』は、申請数が落ち気味。今回も更新は弐号機のみとなってしまいましたが、ついに4億点の大台超えを達成。他機体との差が縮まってきています。今後のさらなる伸びと、壱号機、参号機の更新にも期待したいところです。

『コラムスII』は前回から2面進んでの50面クリアを達成。前号でも触れましたが、特殊装置（いあゆる「必殺技ボタン」）を使用して、レバー精度の安定を図っています。

『ストライカーズ1945 II』（モスキート）は、1周目海面、2周目列車で臨死成功。ボムの使いどころが難しい本作ですが、今回のプレイで使用したボム4発中、2発が特定場所での決め打ち、もう2発は妥協してのもの。

まだまだ伸びる『バトルガレッガ』は今回3部門更新。シルバーソードは鳥200万、5面終了時1093万、ブラックハートII突入前1457万。ワイルドスネイルは鳥270万、5面終了時1140万、ブラックハートII突入前1511万。チッタは、ランク調整による臨死成功率の変化に苦しめられた模様。

『怒首領蜂大復活Ver.1.5』は5部門更新。どの部門もまだ詰められる部分があるようで、今後も順調に伸びていくことが期待できます。

『ナイトレイド』はハグランチャーの連爆15ヒット目以降のボーナスが大きいため、ひたすらこれを狙ってスコアアップを図っています。ハグランチャーは発射位置、タイミングによって弾着が大きく変わるため、稼ぎがなかなか安定しない模様。今回のプレイでの各面スコアは6.4億-14.1億-30.2億-37.7億-47.9億-52.5億。3面のスコアには不満が残るようですが、ラスボスでの残機つぶし（6機分）は満足のいく結果だったそうです。

『アウトラン2SP』はハートアタックを除く、A～Eの5部門を更新。コンマ数秒の差ですが、作品への愛が実った結果の更新です。なお、申請されたのは先月ですが、タイム自体はそれより前から出されており、機会を見計らってまとめて申請されたようです。

『F/A』（5WAVE）は基本的に従来のパターンを踏襲しているようです。5面のHELP次第な面はあるものの、道中の点効率も上がってきているようなので、まだまだ伸びしろはありそうです。

『バトルサーキット』（エイリアングリーン）は、イエロービースト、ピンクオーストリッチ同様、残機をつぶした方が稼げることが発覚したそうです。クリア時に入るボーナスは、残機一つあたり200万点、コインは1Gあたり5000点。一機つぶして400G稼げば、技点と敵の撃破点分上回れる計算になります。なお、本作にはほかのクリア時ボーナスとして、プレイ時間ボーナスがありますが、最大でも100万点なので、できるだけ粘って稼ぐのがセオリーになっています。

ドキドキモードでの限界点達成が相次ぐ『トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～』はついにドキドキ・プリル部門が限界点達成、今回で集計打ち切りとなります。申請用紙の備考欄によると、今回のプレイでは4面で1ミスしているとのこと。1回までなら、ミスした場所によってはカンスト可能だそうです。今回の集計で、限界点に達していない部門は、稼動当初からカンストは無理ではないかとささやかれていたドキドキ・ラーヤのみとなりました。プリルの申請用紙には、ラーヤはカンスト可能かどうか現状では判断できない、という旨の記入がありましたが、注目していきたいところです。

なお本作については、NESiCAxLiveにて配信が予定されていましたが、稼動スケジュールが12月9日から同月下旬に延期となりました。その他の配信タイトルの集計ルールについては、次号以降で改めて掲載する予定です。

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店を募集しています。興味をお持ちの店舗スタッフの方がいらっしゃれば、下記の問い合わせ先までご一報ください。集計の手順やスケジュールを記載した概要資料をお送りさせていただきます。

その他、集計に関する疑問点などございましたら、お気軽にお問い合わせください。また、現状の集計に対するご意見、ご要望も受け付けています。なお、お問い合わせの内容によっては、返信には時間がかかることがあります。ご了承ください。

●お問い合わせ先

hi_score2009@arcadiamagazine.com

※件名に「ハイスコア集計店に関する問い合わせ」とご記入ください。返信の際に必要となりますので、本文中には、①店舗名（正式名称）、②ご担当者様氏名、③お電話／FAX番号（無い場合は無記載）、④店舗ご住所、⑤店舗ご住所をご記載ください。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）

ダラバーACのやりすぎで金が無くなってる予定。

●えの木（高知県）

GYOさん、ご来店ありがとうございます。前日が悔やまれます。あと、スト研のメアドは内緒でお願いします。

新たに追加・変更されるルール

ブレイブルー コンテニュアムシフトII

【アーケードモード】、【スコアアタックモード】、【アンリミテッドマーズモード】の3部門のスコアで集計します。各部門共に、使用キャラクターは問いません。
[工場出荷設定:CPU LEVEL:NORMAL、CPU ROUND MATCH:2 ROUND MATCH、ROUND TIME:99COUNT、LIFE PERCENT:100%]

スーパーストリートファイターIV アーケードエディション

【スコア】の1部門で集計します。アーケードモード、ビギナーモードの選択、使用キャラクターは問いません。
[工場出荷設定：DIFFICULTY：4/MEDIUM、DAMEGE LEVEL：2/NORMAL、SC CHARGE RATE：100%、UC CHARGE RATE：100%、TIME SPEED：2/NORMAL、CPU ROUND：3]

ダライアスバースト　アナザークロニクル

オリジナルモードのゾーン・機体別に、【レジェンド・Hゾーン】、【レジェンド・Iゾーン】、【レジェンド・Jゾーン】、【レジェンド・Kゾーン】、【レジェンド・Lゾーン】、【ネクスト・Hゾーン】、【ネクスト・Iゾーン】、【ネクスト・Jゾーン】、【ネクスト・Kゾーン】、【ネクスト・Lゾーン】、【オリジン・Hゾーン】、【オリジン・Iゾーン】、【オリジン・Jゾーン】、【オリジン・Kゾーン】、【オリジン・Lゾーン】、【フォーミュラ・Hゾーン】、【フォーミュラ・Iゾーン】、【フォーミュラ・Jゾーン】、【フォーミュラ・Kゾーン】、【フォーミュラ・Lゾーン】、の20部門で集計します。I、J、Kゾーンは途中に通過するゾーンは問いません。
[工場出荷設定：スコアに影響する設定はありません]

トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～

限界スコア達成のため、【ドキドキ・プリル】の集計を打ち切ります。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

センコウノロンド デザイアーズルーレット

第一話 "Chip & Layout"

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司

人が地球を捨てた時、新たな時代が始まった。

地球規模の『大災厄』により絶滅の危機に瀕した人類は、種を保存すべく生存圏を地球の表面から真空の宇宙へと移した。
地球を失った人類は、新たな世界秩序として人類議会を設立。太陽系の開拓に乗り出す。
宙歴の始まりである。

月面と火星軌道上のコロニーから人類は復興を続け、その版図は木星の衛星から土星圏にまで拡大した。発展と復興の中、人類議会は『大災厄』の過ちを繰り返さぬよう、旧世界を滅ぼしたテクノロジー――生命を操作する生物工学とそれに類する技術の研究一切を厳しく禁じた。
だがその決定は、失われた技術が眠る地球の価値を押し上げる結果となる。
真空の宇宙空間によって距離的に隔絶されながらも情報的に密着した社会は、新たな民族主義の台頭を招き、地球に遺された旧世紀の遺産を巡って民族国家間の対立は激化した。
続く紛争と混乱の中で民族国家群を束ねる連邦国家アーリア連邦が誕生。
人類の最大勢力として覇権を得ることとなった。

宙歴 1486 年。
人が宇宙を故郷と定めてから長い年月が経った。
真空と無機質のみで構成された茫漠たる空間は今や様々な有機分子に満ちている。
人の生きる匂いだ。

火星圏商業コロニー ViVi（ヴィヴィ）
ユーフォリア付近　路地裏

煙草と調理場の脂が入り混じった空気を浴びて、アーネチカ・アルフェロフは大小の排気口が並ぶ薄汚い路地を進んでいた。足下からは汚水の匂いが上がってくる。
「うう。慎重に、と……」
今日のために用意したドレスを汚さないよう、細心の注意を払って歩を進める。
前を行く背中はミカ・ミクリ。周りの匂いと汚れを気にした様子もなく大股でアーネチカを先導している。
路地の出口で足を止めたミカに追いつくと、アーネチカはミカの右肩を静かに叩いた。アーリア連邦で従軍歴のあるものに共通したスタンバイの合図だ。
ミカが顔の向きと視線で見るべき方向を示した。アーネチカがミカの肩に顎をのせて覗き込むと、そこからカジノ「ユーフォリア」の裏側が一望できた。
ユーフォリアは ViVi 旧商業エリアの中でも古くから営業を続けている老舗のカジノだ。従業員と業者しか出入りしない裏口まで豪奢な旧世紀様式でつくられているあたりに創業当時の勢いが感じられる。
メンテナンス不足で痛み崩れかけたゲートを、ダークスーツに身を包んだ大柄な男たちが固めていた。鋭い目つきの大柄な男が何事か指示を出している。
「警備員が七……八人か。ずいぶん大げさだね」
ミカがそっとつぶやく。
空気は怯えと高揚、緊張の匂いで満ちている。ミカたちにとっては懐かしい匂い。二人はかつてアーリア連邦軍所属の特殊宙域任務部隊 S.S.S.（トリプルエス）に所属し、ミカはランダー小隊の隊長、アーネチカはオペレーターとして任務についていた。
はちきれんばかりに張り詰めた警備員たちのスーツにアーネチカは目を向ける。
「スーツの下は防弾装備。脇の下に武器をさげてる。大きさからいって個人防衛武器（PDW）ね」
分析とバックアップはオペレーター時代からアーネチカの仕事だ。PDW は携帯できる自動火器で拳銃より威力が大きい。カジノ強盗に備えるというよりは防弾装備を持った本職相手の武器だ。
「カジノで戦争でもする気なの……」
アーネチカの語尾に不安がにじんだ。今の二人は軍人ではない。ミカを危険に近づけたくなかった。
「それとも危険な客を怒らせたとか」
アーネチカの不安に気づいたミカの声が優しい。
ユーフォリアは伝統と格式のカジノ、紳士淑女の社交場として知られていたが、その評判は近年になって急降下している。
「不正（イカサマ）と違法レートで大儲けしてるって噂が本当なら、ありえるかもしれない」
それは ViVi では有名な噂だった。オーナーが事業に失敗し、ユーフォリアは非合法な高レートのギャンブルを行う裏カジノになってしまったらしい。
「厄介事に巻き込まれたくないわ。早く離れましょう」
警備員たちは粗野な暴力の匂いを発散させている。パートナーを未然に脅威から遠ざけるのもオペレーターの仕事だ。
ミカの手を引いて振り返ったアーネチカは不意を打たれた。その瞳に飛び込んできたものは、
「ヒッ、ヒャぁっ！」
足下を高速で横切る黒光りした昆虫だった。
「ヒッ！　ゴ、ゴ、ゴ、ゴゴゴッ！」
アーネチカの身体が勝手にステップを踏む。この脅威は彼女が対応できる範囲を超えていた。
ミカがアーネチカの口をふさぐ。
「しっ。大丈夫、落ち着いて。逃げていったよ」
だが手遅れだった。騒ぎを聞きつけた警備員が二人の潜んでいた路地に近づいてくる。
「私としたことが……ごめんミカ」
「こうなったら彼らから何か聞いてみようか」
「くれぐれも無茶しないでね」
ミカは機先を制し警備員たちに近づいていった。
「ああ。ちょうどよかった。迷ってしまったんだけど、カジノはここから入れるのかな？」
「なら……正面エントランスにまわってくれますかね」
警備員は客相手の言葉使いに慣れていない。客ではなく敵への対応力を基準に集められているようだ。
「カジノというのは警備が厳重なんだね。ずいぶん大勢いるみたいだけど」
ミカが直球で探りをいれると、警備員の態度が変わった。
「ちょっと事務所、寄ってくれますかね？　聞きたい事があるんで」
「ここじゃ駄目かな」
「事務所へ、どうか」
ミカが目でアーネチカ（オペレーター）に交戦許可を求める。アーネチカは絶対ダメ！　という意味をこめてミカを睨みつけた。
他の警備員たちの警戒が増した。「どこの組織だ？」などと物騒な会話が聞こえる。鋭い目つきの男は成り行きを見守っている。
アーネチカは己の迂闊さを呪った。自分のせいで厄介なことになってしまった……。

登場人物

ミカ・ミクリ Mika Mikuri
元アーリア軍特殊部隊S.S.S.の小隊長。2年前、大事件に巻き込まれ、その後除隊（「旋光の輪舞」より）。現在は火星商業コロニー「ViVi」で、アーネチカと共に探偵業を営む。優しい性格だが、人の機微に鈍い。

アーネチカ・アルフェロフ Anechka Alfelov
ミカと同じく元S.S.S.のオペレーター。事件後ミカと同じく除隊し、行動を共にする。ミカ探偵事務所のマネージャーとして、最低限の生活ができる収入を確保しつつ、ミカに危険な仕事をさせないよう気を配っている

リスベート・ローゼンベリ Lisbeth Rosenberg
カジノ「ユーフォリア」のオーナーの一人娘。愛称は「リズ」。甘やかされて育った面があるものの、幼いころから大人社会を見てきたため、大人びた側面も垣間見える。素の姿は快活な少女で、周囲から愛されている

その時、よく通る少女の声が響いた。
「パパ！　ママ！」
カツカツと靴を鳴らし、警備員たちをものともせずに近づいてくる少女の姿があった。
「も〜。迷子になっちゃ駄目じゃないの！」
その言葉はミカとアーネチカに向けられている。
「ハハッ、ごめんねリズ」
ミカはリズと呼んだ少女を抱きあげた。
「実はこの子を探していて」
「そうそう。迷子を探してたの」
アーネチカが言うとリズは頬をふくらませた。
「迷子になったのはパパとママでしょ！」
いつの間にか警備員に混じっていたディーラー服の男が、大きな笑い声を立てた。つられて警備員たちも苦笑を浮かべる。場の空気が一気に和んだ。
「それもそうだ。いやぁ皆さん。ご迷惑をおかけしました」
「まぁ、見つかったなら良かったですがね」
アーネチカはすっかり毒気を抜かれた警備員に心付けを押しつけると、ミカとリズを連れてこの場を離れた。
今度は路地を通らず、表通りに出てからカジノのエントランスへ向かう。
「いやあ。なんとか切り抜けたね」
楽しげなミカをリズが険しい目でにらみつけた。先ほどのかわいらしい怒り顔とは大違いだ。
「何であんたたち、あんなとこで捕まってるわけ？　私が気づかなかったら大変だったわよ！」
「面目ない」
ミカが素直に頭を下げた。
「パパは素直にあやまったから許してあげる」
「まだパパママ設定続けるの？　私そんな歳じゃないんだけど……」
憮然とした表情のアーネチカに、リズは底意地の悪い笑みを見せた。
「ヒャぁ〜〜〜〜っ！」
リズは大げさにアーネチカの悲鳴を真似した。
「なっ。聞いてたの……」
アーネチカの顔が真っ赤になる。
「小さい女の子みたいな悲鳴。そんな歳じゃないのにね〜」
クスクス笑うリズの天使の笑顔を前にして、アーネチカは怒る気も失せた。
「もうっ、意地悪なんだから……」
アーネチカはため息をついた。

数日前　ミカ・ミクリ探偵事務所

「趣味は悪くないわね」
探偵事務所の室内をたっぷりと検分した後でリズは言った。昼下がりのティータイムに突然入り込んできた少女の第一声だった。
呆気にとられるアーネチカに構わず、リズは来客用ソファに深々と腰を沈める。
「どうもありがとう。気に入ってもらえてよかったよ」
ミカが律儀に礼を言った。
「部屋はいいけど、あなたの服はイマイチね」
明け透けな物言いに、アーネチカは手にしていたカップを落としそうになった。
「そうかい？　僕は気に入ってるんだけど」
ミカが苦笑する。アーネチカが選んだ服だ。
「まぁいいわ。ファッションの仕事を頼むわけでもないし」
「あなたどこから来たの？　お母さんかお父さんは？」
気を取り直し、真っ当な質問をするアーネチカにリズは冷たい視線を注いだ。
「お茶」
「え？」
その堂々とした態度にアーネチカは面食らう。
「お客様にお茶を出すくらい常識でしょう」
「えーと、お客様って？」
「物わかりが悪いわね。リスベート・ローゼンベリが仕事の依頼に来てあげたのよ」
なぜだか勝ち誇ったように、リズは言った。

ViViの中心街から外れた場所で、ミカは探偵事務所を開いていた。S.S.S.を除隊したあと友人の勧めで始めたものだ。とは言っても探偵に必要な免許があるわけではない。つまりはそう名乗っているだけで、実際のところはクライアントの相談事をよろず引き受ける何でも屋、といったところだ。
仕事のほとんどは、その友人――鳴神ルキノの人脈から紹介されるもので、小さな女の子がいきなり一人きりで訪ねてくるなどという事態はアーネチカの想定外だった。
「何歳でも大事なお客様にかわりはないよ」
ミカの言葉を聞いて、リズは笑顔を見せた。小憎らしい態度をとっていても、笑顔だけはかわいいじゃない、とアーネチカは内心で認めた。
リスベート・ローゼンベリことリズは、自分がカジノ「ユーフォリア」オーナーの娘だと告げた。
「すごい。本物のお嬢様なのね」
お茶を淹れていたアーネチカが思わず営業用の笑顔になった。
「そうよ。だから報酬はちゃーんと支払えるんだから。ご心配なく」
「えーと、そんなつもりで言ったんじゃないけど」
リズが身につけているものは見るからに質が良かった。ブラウス一枚で事務所の家賃が払えるだろう。
アーネチカが淹れたお茶を口にして、リズは目を輝かせた。
「おいしい。きっと葉がいいのね」
「淹れかたが上手なの！」
子供相手につっこんでアーネチカは軽い自己嫌悪に突入した。どうもこの子とは馬が合わない。
そのやりとりを聞きながらミカは笑いをかみ殺している。
「僕は行ったことないんだけど。ユーフォリアは楽しい場所なんだって？」
ぴょこん、とリズはソファから立ち上がった。
「一緒に行きましょう。ユーフォリアは私の家みたいなものよ。私専用のお部屋だってあるんだから」
「カジノにも子供部屋って溺愛にもほどがあるわね」
つい、アーネチカの口調が皮肉っぽくなる。
「でしょう？　私はとってもお父様に愛されて育ったのよ！」
リズは気を悪くした風でもなく、父親の自慢をはじめた。幾度も苦難を跳ね返した立派な父親。アーネチカはその言葉の裏に、リズの複雑な家庭事情を感じ取った。母親の話が一度も出てこない。
「でもね……最近、お父様の様子がおかしいの」
ミカの目が真剣になった。ようやく本題だ。
「昔はいつもお父様がカジノに連れていってくれたのに、もうずっと連れていってくれてないし……。もう！　かわいい娘を何だと思っているのかしら」
リズは憤懣やるかたないといった様子だ。
「それはいつ頃から？」
「退院したあとだから……去年……ううん、一昨年かな」
リズは気づいていないようだが、それはリズの話にあった最大の苦難が降りかかった時、つまりオーナーが事業に失敗した時期と重なっていた。
「お父様はきっとお忙しいのよ」
気を使ったアーネチカに向けてリズは唇をとがらせた。
「お父様は関係ないの。私があなたたちに依頼したいのはモッフルくんのこと。あのね、モッフルくんを連れ戻してほしいの」
「モッフルくん？」
飛びまくるリズの話に困惑して、ミカとアーネチカは顔を見合わせた。
「私の大事なお人形。ううん、大事な友達」
「連れ戻す……ってことは誰かに盗られたのかい？」
同情をこめてミカが言う。
「モッフルくんはね、一番のお気に入りなんだけど、お店のお部屋に置いてきちゃったの」
「なら、あなたのお父様には頼めないの？」
アーネチカがたずねると、リズはわざとらしいため息をついた。
「お父様に頼めたら探偵事務所なんかに来ないでしょ」
しおらしかったリズが急にアーネチカに食ってかかる。
「ここしばらく顔も見てないわ。忙しいんですって」
アーネチカに嫌な予感が押し寄せた。リズの知らないところでユーフォリアに厄介事が起こっているのは間違いない。
ミカをちらりと見た。だとしたら……危険な仕事になる。
「モッフルくんは大事な友達なの。だからお願い」
アーネチカが迷っている雰囲気を敏感に察してリズが言った。大人ばかりの間で育った子供らしいリアクションだ。
「カジノってどんなゲームがあるんだい？」
暢気な声でミカはたずねた。
「いっぱいあるわよ。ルーレットとかクラップスとかカードとか。私が好きなのはポーカー。見てるだけでも楽しいの」
リズの声が弾む。
ミカはもう決めたようだ。
「引き受けるのね」

Gus Von Gibaldi
ガス・ヴァン・ジバルディ
カジノ「ユーフォリア」の支配人。他のカジノで働いていたところ、「ユーフォリア」オーナーであるジョセフにカジノ運営の才能を見出され、数年前より支配人に。以後、オーナーの右腕として辣腕を振るう。

呆れたアーネチカに微笑んでミカは言う。
「いいんじゃないかな。他に仕事も入ってないし」
ミカの言うとおり、近頃は暇が続いていた。
「アーネチカは興味ない？　カジノ」
「なくはないけど……」
「じゃあ決まりだ。リズの友達……モッフルくんを連れ帰るお手伝いをしよう」
アーネチカの気がかりを吹き飛ばすような明るい声でミカが言った。
「分かったわ。……まぁデートみたいなものだと思えばいいかな」
楽しげな表情に戻ったアーネチカを、リズの冷たい視線が襲った。
「何言ってんの。あくまで仕事だから。勘違いしないでよね」

ユーフォリア　エントランス

ユーフォリアの空気は音楽とアルコールそしてアドレナリン、人を夢中（アディクト）にさせる成分に満ちあふれていた。
旧世紀の権力者たちの住居を模した室内は、流行りの色彩で飾られ、新旧のデザインの激突が妖しい魅力を産んでいる。計算しつくされた贅沢と浪費のイメージだ。
「あれは大昔の砂漠の女王なんだって」
ミカとアーネチカに手を引かれ、リズは楽しそうに壁面のデザインの由来を説明する。
すれ違った老夫婦がリズを見て相好を崩した。
「まあ、かわいいお嬢ちゃんねぇ」
リズは老婦人に向けて満面の笑顔をつくる。
なぜその笑顔を私に向けてくれないのか、減るものでもなしと思いつつもアーネチカは
「ありがとうございますー」
と反応していた。
その態度にミカが吹き出す。
「何よ」
「結構似合ってる。すっかり素敵なママだ」
「もう！」
アーネチカは相変わらず親子設定に不服だったが「成人前は保護者が一緒じゃないと入れないんだから、仕方ないでしょ」というリズの説得をしぶしぶ受け入れていた。
リズを見ていると、私にもママと呼ばれる日がくるのかな……。などとアーネチカの中で想像が膨らんでくる。大きなお腹を抱えて窓辺で編み物をしたり……、ミカ、じゃなくてパパって呼んだりして……。
「はい、想像おしまーい！」
リズがアーネチカの背中に激突してきた。
「終わらせないでよ。……っていうか何で分かったの」
「あなたの考えてることくらいお見通しよ。にやにやしちゃって。デートじゃなくて仕事だからね。お忘れ無く」
「はいはい。そうでした」
ふてくされたようにアーネチカが言った。これではどちらが子供だかわからない。
「それよりリズちゃん、カジノには詳しいのよね」
「当たり前でしょ。なんでも聞きなさい」
リズは胸を張る。
「じゃあ……いっちばん出る台、教えてくれない？」
アーネチカの視線の先には、きらびやかなスロットマシーンが並んでいた。

ユーフォリア　スロットマシンステーション

リズがさんざんもったいぶったあげく、自信満々でプッシュしたスロットマシーンは確かによく出た……初めのうちだけは。
アーネチカは細かく細かく勝ち、最後にドカンと負けた。
「うう、マイナス……」
アーネチカの脳裏に家計がちらつく。
「はぁ、あんたって調子に乗るタイプね……」
リズの苦笑に、アーネチカは噛みついた。
「リズがみみっちく賭けるなっていうからでしょ！」
「えーん、ママがいじめるよー」
リズが嘘泣きでミカに飛びつく。
「よしよし」
ミカは意外と子供のあしらいが上手い。
「これも……探偵調査の必要経費にならない？」
ダメもとでミカに聞いてみる。
「さっきデートっていったでしょ。お小遣いから出しなさい」
なぜかリズに却下された。
「クライアントが一緒だとやりにくいわ」
大げさに嘆いてみせるアーネチカにリズは呆れ顔を見せた。
「あんたいつもそんなことやってるわけ？」
「リズは、やたらとアーネチカにつっかかるね。……なんだかファビアンを思い出すよ」
独り言のようなミカのつぶやきに、リズが反応した。
「ファビアン？　誰それ」
「とも……前の仕事の同僚さ」
ミカは友達といいかけてやめた。
ファビアン・ザ・ファストマン。S.S.S. 時代の戦友。今はミカの跡を継いでランダー小隊を率いている。ファビアンはミカをライバル視し、ミカはその関係を楽しんでいた。
だがミカは、あの事件の後でファビアンを、仲間を置いて逃げ出した。任務放棄と裏切りの汚名と共に。
他にやりようが無かった事は分かっている。とはいえ、その事件はミカの心に深く傷を残していた。
「なら紹介してよ。私に似てるんなら相当な美形なんでしょ」
そんな事情がリズに分かるわけもない。
「顔の話じゃないよ」
内心の動揺を表さずにミカは言った。
「なーんだ。じゃあどんな人」
S.S.S. の頃の体験は思い出というにはまだ生々しすぎる。ミカはしばらくの間、目を閉じ、
「いつか……ね。話せる時がくると思うよ」
とだけ言った。
「ふーん。じゃあ、そのいつかが来た時でいいわ」
リズはあっという間に興味を失った。ミカが遠い眼差しになる。
「もう昔には戻れないんだ」
ミカのつぶやきを聞き取れたのはアーネチカだけだった。
そこには寂しさが滲んでいた。

ユーフォリア　ハイローラーズフロア

「おかしいなぁ」
カジノの片隅で、リズは必死に指で壁面の彫刻をこすったり叩いたりしていた。一見不安になる行動だが、壁面には従業員通路への扉が偽装されており、彫刻部分には指紋と静脈の走行パターンをスキャンする生体認証装置が埋め込まれている。
リズの悪戦苦闘にも関わらず、扉の生体認証は控えめなエラーを出し続けていた。
「前はいつもここから入ってたんだけど……」
リズの大事なモッフルくんがあるという子供部屋への近道は固く閉じられたままだ。
扉が何らかのアラートを発したのかも知れない。警備員を引き連れ、身なりのいい紳士が近づいてきた。従業員の制服を着ていないところから見ると上の役職に見える。
「お嬢様でしたか」
紳士は心配と困惑の入り混じった表情を見せた。
「ちょうどよかった。ガス、このドア故障してるわ。開けなさい」
子供に呼び捨てにされても、紳士は丁寧な物腰を崩さなかった。
「できかねます」
それを聞いてリズは大げさに首をふる。
「おまえじゃ話にならないわね。お父様を呼びなさい」
「できかねます。お父様（オーナー）はお忙しいのです。ここはお引き取りを」
ガスはあくまで丁重な態度だったが、主張は変えなかった。
「使用人のくせに！　誰がおまえを支配人にしてやったと思ってるの！」
リズが大声を出した。支配人はこの罵倒にも顔色一つ変えない。
「あんたじゃないでしょ……」
リズのあんまりな物言いに、アーネチカが口を挟んだ。
「黙っててよ！　だって、こいつムカつくんだもん！」
「言い過ぎよ。リズ」
アーネチカが諭すように言う。
リズは怒りのあまり言葉が出てこない。かんしゃくを起こし、支配人につかみかかろうとした　リズをミカが抱きあげた。
「すみません。彼女を連れて来たのは僕たちです……」
いきなり感情的になったリズに戸惑いながらも頭を下げるミカの前で、支配人は深く腰を折った。
「構いません。それよりラウンジでお茶などいかがですか。お嬢様をエスコートしていただいたお礼をさせていただきたいのですが」

ユーフォリア　ラウンジ

ミカたちはラウンジで旧世紀風のアフタヌーンティを堪能していた。カジノのエントランスへ張り出した開放的なテラスに座り心地のいいソファとローテーブルが並んでいる。
三階立てのプレートに並んだたっぷりのデザートとサンドイッチ。陶器のカップ、銀食器のコーヒーセット。過去に旧世紀の一時代を支配した帝国の風習を模しているらしい。
「おいしい……」
フルーツたっぷりのムースを口に運んだアーネチカの表情がとろける。
「パティシエはホテルと一緒なんだから。超一流よ」

用語解説／資料

■アーリア連邦［あーりあれんぽう］【勢力】
地球から土星まで、あらゆる宙域を支配している大型連邦国家。今回の物語の舞台である商業コロニー「ViVi」もアーリア連邦の所有領域の一つ。政治形態は立憲君主制だが、古くからの権力者たち（皇族のような存在）により支配されている。2年前に起こった「秘密兵器強奪事件（『旋光の輪舞』）により、禁止されている戦略兵器の所有が明らかになったアーリア連邦は、国際社会から糾弾の対象となった。それをきっかけに、連邦内で非主流派の権力者グループが勢力を拡大。権力者たちの派閥争いが激化している。

■ S.S.S.［とりぷるえす］【勢力】
アーリア連邦軍所属の特殊宙域任務部隊（Special Space Service）の略。ミカ、アーネチカが過去所属していた軍事組織。宙暦 1484 年にアーリア連邦内で起こった一連のテロ事件「秘密兵器強奪事件」に大きく関与。結果的に最悪の事態を阻止した S.S.S. だったが、内情は組織崩壊といえる状態に陥っていた。その責任を取る形で、騒動に関与していた小隊長であるミカが除隊。しばらく活動休止となる。その後、ミカの部下で友人でもあったファビアンが隊長となり S.S.S. は再編された。

■火星圏コロニー郡［かせいけんころにーぐん］【地域】
火星軌道圏に数多く浮かぶ無数のスペースコロニー（人工居住地）を指す。古くは火星開拓時代の拠点となったコロニーから、最新の植物プラントまで、さまざまな用途のコロニーが存在する。なお、この世界においては、地球や火星といった天体より、宇宙に点在する人工的に造られた居住区での生活の方が長く歴史があるため、人々の帰属意識は宇宙（コロニーなど）にある。今回の舞台のコロニー「ViVi」は、商業コロニーとして大きく発展しているコロニー郡の一つで、火星圏におけるアーリア領1の経済圏である。

■ G.S.O.［じーえすおー］【組織】
巨大企業グループ「ゴディヴァ」の子会社である民間警察「ゴディヴァ保安機構（Goddiver Security Organisation）」の略。ジャスパー・ヒルキット・本郷とアレッサンドロ・ジラルディーノは、G.S.O. 火星セクションの捜査課に所属している捜査官。

甘いデザートを食べるまではむくれていたリズも、元の調子に戻ったようだ。
「なんだか、ご馳走になって悪い気がするな」
恐縮するミカの皿に、リズがどばっとデザートを載せた。
「いいのよ。それだけ儲かってるんだから」
それが、カジノ側の意見なのだろう。
「ホテルはカジノの上の階だっけ」
「ただのホテルじゃないわよ。ユーフォリアのホテルは三ツ星なんだから」
何気なく聞いたミカに、三ツ星を強調してリズが言った。
「カジノの上客は上のホテルも無料なのよ」
「どんなお金の使い方をすればそこまでいけるんだろう……」
想像しただけで恐ろしい。
「ここの客は普通のお金持ち、というより……」
アーネチカは言葉を濁した。
ラウンジの客の中には、カジノでゲームを楽しんでいる客とは明らかに別のタイプが混じっている。アンダーグラウンドに属する者特有の様式美。威圧と自己顕示のための服装に身を包んだ連中だ。
ミカがかすかにうなずいて、アーネチカの認識に同意する。
「ちょっと待ってて」
リズが立ち上がった。
「どこ行くの？」
「それを聞く？」
何気なく言ったアーネチカに、赤面してリズがかみついた。
年頃の女の子は何かとむつかしい。化粧室に向かったリズが見えなくなると、ミカはアーネチカに向き直った。
「小さくても立派なレディだね。暴れ出したときは驚いたけど」
「たぶんだけど。これまで入れてた場所に入れなくなって、カジノに拒絶された気持ちになったんじゃないかしら」
それはつまり、彼女の父親に拒絶されたということだ。
「さすがアーネチカだね」
そう言ってからミカは真剣な表情になった。
「それじゃあアーネチカ、大人の話をしようか」
アーネチカは声を潜めた。
「不似合いな客層。厳重すぎる警戒、武装したガードマン……。この店がまともじゃない方向に大きく傾いてきてるのはよく分かったわ」
「リズの父親が娘を近づけたくない気持ちは分かる気がするよ。もし僕が父親なら、後ろめたいことをしてるのは、知られたくない」
「この依頼……リズの人形を取り返すだけじゃ終わらなさそうね」
アーネチカは大きく息を吐き出した。
「うん。おせっかいかもしれないけどね」
ミカは少しだけ言葉を切って、遠くをみる。
「親子なんだから、ずっと離れてるなんて、よくないよ。やっぱり」
ミカは8年前の大使館襲撃事件で両親を失っている。
「分かったわ。あの子のために一肌脱ぎましょう。でも危ないことはなるべく避けてね」
「アーネチカ……心配かけてごめん」
「いいって。こう見えて、私、結構気にいってるの。あの子のこと」
アーネチカは綺麗に微笑んだ。

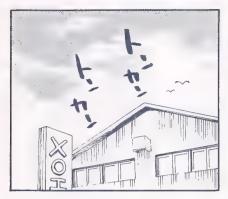
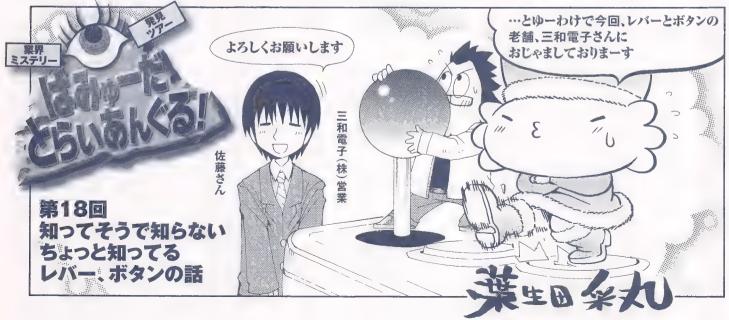
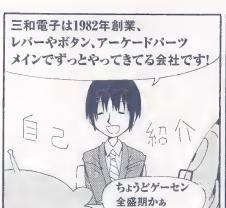
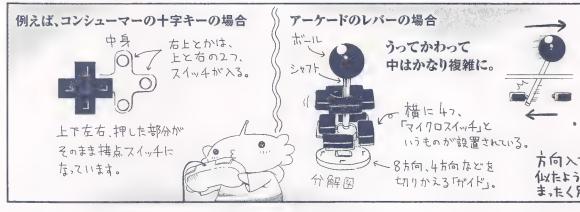
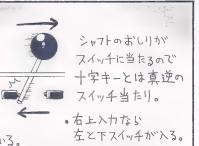
ラウンジに目立つ風体の二人組があらわれた。若い赤毛の男とくたびれた初老の男性。アンダーグラウンドの人間とは別の意味でカジノから浮いている。使命感を持った体制側の匂いだ。
若い男が眼鏡ごしにミカを一瞥した。そのままミカたちのテーブルの脇を抜けて、コンシェルジュの待つカウンターに向かう。初老の男性は若いのが失礼した、というように軽く会釈をする。飄々とした雰囲気だが、眼光は鋭い。若い男よりも、こちらの方が厄介だ、とミカは本能的に感じた。
ミカは男たちがコンシェルジュと話す会話に耳をそばだてた。
「失礼。G.S.O. 捜査課の本郷と申します」
コンシェルジュの挨拶を遮って、若い方の男が簡潔に言った。
「ご用件を伺いましょう」
コンシェルジュの声が険しくなったが、若い男は気にした風も無い。
「オーナーに話を伺いたい。取り次いでもらえないか？」
ミカは銀食器に反射するG.S.O.の男たちを油断なく観察した。
「G.S.O.？　ゴディヴァの民間警察がどうして……」
小声でアーネチカが言う。
G.S.O.の正式名称はGoddiver Security Organisation ゴディヴァ保安機構。ペンからコロニーまでを手がける巨大企業ゴディヴァの子会社であり、国家が警察力をアウトソーシングする先の組織だ。
「つまり……」
言いかけてミカは、銀食器に少女の姿が映っていることに気がついた。
振り返ると、リズは手が白くなるほど強く、ハンカチを握りしめている。
「G.S.O.ってゴディヴァの警察の人でしょ？　やっぱり、お父様は悪いことをしちゃったの？」
その声が震えていた。
「リズ……」
アーネチカはそっとリズの手を握る。リズはいやがらなかった。
「本当のことを知りたいかい？」
ミカが真剣な目で言った。
「モッフルくんはね、お母様の匂いがするの。モッフルくんだけはお母様がくれお人形だから」
リズが顔をあげた。真っ直ぐにミカを、そしてアーネチカを見る。
「だからモッフルくんがいれば何があっても大丈夫。だから教えて、お父様が何をしているのか」
「リズは逃げないんだ。偉いね」
敬意をこめてミカはリズを見た。リズは自分に無いものを持っている。
「協力するよ、リズ。見つけよう、真実を」

ユーフォリア　オーナールーム

ユーフォリアのカジノフロアとホテルフロアの中間にはカジノの舞台裏というべき従業員フロアが設けられている。
その中でとりわけ豪華な一室がユーフォリアのオーナールームだ。室内にはオーナーが先代から引き継いだアンティークドールのコレクションが飾られている。
「G.S.O.だと？　確かか」
ユーフォリアのオーナー、ジョゼフ・ローゼンベリが人形のような目で支配人を見据えた。
ドールたちの冷たいガラスの瞳にも、硬い表情をした支配人の姿が映っている。
「G.S.O.の捜査官、ジャスパー・ヒルキット・本郷とアレッサンドロ・ジラルディーノです。確認がとれました」
オーナー机の端末に、二人の捜査官の情報が表示された。
「目的は何だ？」
「オーナーに話を伺いたいそうです」
感情の無い声でガスが言う。
「それでお前は、ハイわかりましたと俺を呼びに来たのか？」
ジョゼフがクリスタルの灰皿をふりかぶった。
「役立たずが！」
クリスタルの灰皿が跳ねて、ガスの足下に大きな傷を刻む。
「俺がお前を支配人にしてやったんだぞ！」
「では私がオーナーの代わりにG.S.O.と話を……」
委細承知と言いたげなガスに、ジョゼフは軽蔑の視線を向けた。
「お前に任せられるか。G.S.O.の連中に監視はつけたな？」
「それはすでに……」
ジョゼフが端末を操作すると、監視カメラの映像が表示された。
コンシェルジュのカウンターで退屈そうにしている若い男、ジャスパーと、周りを興味深げに見渡しているアレッサンドロの姿だ。やがて、アレッサンドロはカメラに向けてひらひらと手をふって見せた。監視されていることに気づいている。
「ふざけた真似を……」
ジョゼフが拳を机にたたきつけた。
「あれを今、知られるわけにはいかんのだ……」
ジョゼフの瞳が熱く輝いた。

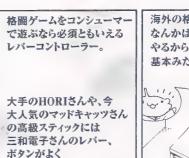
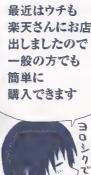
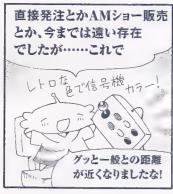
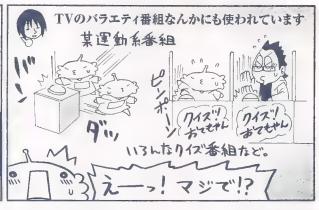
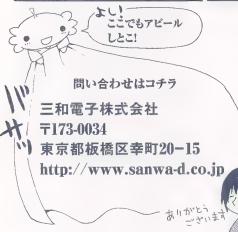
（つづく）

第18回
知ってそうで知らない ちょっと知ってる レバー、ボタンの話

葉生田采丸

基本はわかったかな?
周りの友人に教えて
自慢しよう!

取材こぼれ話
三和電子さんの扱うレバー&スイッチは、ゲームセンターでおなじみのものばかりだが、中には見慣れない「おやっ?」と思うものも。このページの一番上の写真、左から二つ目のレバーもその一つ。これは、海外のアーケードゲームで使われているタイプの「ナスビ型」なのだ。主に、韓国やアメリカで主流のタイプなのだそうだ。三和電子では、海外に輸出された日本製の筐体(コンパネ)に対応するサイズで作られているとか。いわゆる「かぶせ持ち」(手のひらでレバーの球を覆うようする持ち方)のプレイヤーには、意外とこのレバーが使いやすく感じるかも。コントロールボックスや筐体を持っている自宅アーケードプレイヤーで、海外気分を味わいたい人はぜひ!

取材こぼれ話

アーケードゲームで使われるボタンは「信頼性」が大事！ ゲームをプレイするシーンを想像してみると分かるが、他の一般的なボタン類と比較して押される回数はかなり多くなるのだ。押す力を電気的信号に変換するマイクロスイッチと呼ばれる部品も丈夫さが求められる。ショットやジャンプなどゲームの操作にボタンに使われているマイクロスイッチの機械的寿命はハイグレードのもので500万回以上という。つまり500万回以上押されるまで耐えられる、ということ。マンガにもあるように、強くたたいたりこすったり……と時には苛酷な使われ方をするアーケードゲームのボタン。驚きの数値は、ゲームセンターの現場で鍛えられた「強さ」の証ともいえる。

プレゼント!

三和電子さんから「ゲームセンター注意シールセット」「ボタン型ストラップ」をいただきました!

応募方法はP005にて!

葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第18回

帯誌Geek編集長のコラム。「メタルギア アーケード」にすっかり感化され、3Dゲームに可能性を見い出したようです。ゲームセンターは他では得難い体験を得られる場所として存在意義を保ってきた経緯がありますから、3Dゲームを機にゲームセンターが活気づくといいですね。

3Dゲームをゲームセンターのアドバンテージに！
（ゲームセンターに最先端の体験を！）

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。愛用のデジカメは3D対応！ 3Dコンテンツへのアンテナは高いが、腹の肉の3D化の進行を食い止めるべく奮闘中。

PS3の3Dテレビ対応を皮切りに、PSNでの配信タイトルをはじめ、大作『グランツーリスモ5』が3Dに対応してきています。来年2月にはNintendo 3DSが発売され、ゲームの3D化の流れは加速していくでしょう。

アーケードゲームはどうかといえば、既に稼働をしている『ロードファイターズ』、今月から稼働を開始した『メタルギア アーケード』とコナミが3Dゲーム戦線に先行。バンダイナムコゲームスからは『マキシマムヒート』が近く登場します。

筆者の自宅にはまだ3Dテレビがありません。まだ買い時でないと判断しています。試遊させてもらったところでは、家庭用3Dテレビで主流を占める液晶シャッター付き3D眼鏡を使うフレームシーケンシャル方式は、目が疲れるのです。

フレームシーケンシャル方式では、装着する3D眼鏡の液晶シャッターが秒間120回ないしは240回、左右交互に開閉を繰り返しています。筆者は120回のものしか体験したことがありませんが、チラ付きが感じられ、2分、3分の体験でもすっかり目が疲れてしまい、涙が出てくる始末。年齢にもよるのかもしれませんが、個人的にはゲームどころではありませんでした。画質優先の選択のようですが、なかなかに厳しいものがあります。

フレームシーケンシャル方式を採用する家庭用3Dテレビに対し、アーケードゲームでは偏光眼鏡を使う偏光フィルム方式を採用することが多いようです。

映画館で採用されている2台のプロジェクターを使用する円偏光式と違い、液晶ディスプレイの表面に偏光フィルムを貼るこの方式は、偏光フィルムを通してスダレ状の映像を見ることになります。縦の解像度が半分になってしまいますがチラ付きは生じず、目への負担はフレームシーケンシャル方式と比較して大分小さい。ゲーム用途には、明らかに偏光フィルム方式の方が向いています。

これはアーケードゲームが家庭用ゲーム機を出し抜きリードする好機でしょう！ アーケードゲームならではの機動力を生かして、3Dゲームに合わせたディスプレイ、ゲーム性、そして入力機器を盛り込んで、家庭用ゲーム機では味わえない体験をさせてもらいたいものです。

この号が出るころには稼働を開始しているはずの『メタルギア アーケード』は、目の疲れない偏光フィルム式のディスプレイに加え、ガンコントローラ、そして頭の動きに感応する入力機器が内蔵された偏光眼鏡が採用された盛りだくさんの内容です。アーケードゲームのアドバンテージを感じさせる意欲作なので、ぜひ遊んでみてください。

個人的にはカプセル型筐体P.O.D.に、デュアルプロジェクターを装備して3D対応してもらいたいところですが、それも遠くない将来、実現するのではないでしょうか。まだまだアーケードゲームは面白くなりますよ！

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●東京都青少年健全育成条例改正案が成立。漫画内での性行為について、刑罰法規に抵触するかどうかを判断。抵触するものは東京都下の販売方法に規制をかけるという。そのナンセンスさは言うまでもないが、情報から遠ざけさえすれば健全な育成ができるなど、とんだ思い上がりだ。（杉田）

●友人の結婚式ラッシュで軍資金が「敗戦ムード」な状態に『BBH』のカード追加が！　守備職人好きとしは「SPECIALIST」カードが気になるところ。そしてスタートダッシュに乗り遅れること一カ月、『戦国大戦』にも本格参戦予定です。おなら体操デッキで戦国の世を駆け抜けたい！（シンドウ）

●タイトーのスペースインベーダー×イカ娘の侵略コラボが熱いで ゲソ！　iPhone3GSの白にイカ娘が映えてイイじゃなイカ!!　この流れ で『ダラバーAC』ともコラボして、隠しキャラにインベーダーとイカ娘が出てくる夢を見たでゲソ……さすがにそれは無イカ？（しもでん）

●『ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル』プレイしました。リアルタイムで原作の漫画やアニメを見た世代の私にとって、バトルの爽快感は◎。操作はシンプルで格闘ゲームビギナーの私の楽しめました。原作の再ブームでティーンズにも人気だし、全国のお父さんは威厳と強さを子供に見せるチャンスかも？（WEAPON）

●『戦国大戦』は「地元に入ったら本気出す!」と思っていたら、入荷時期がちょうど本誌繁忙期でほぼ行けず。校了終わったら本気出す！　それと『スパⅣAE』、『BBCSⅡ』と格ゲーの新作が入荷し、編集部の筐体スペースが一気に活性化。ライターはもちろん、基板&サーバーの熱気も熱くて死ぬぜ!（河野）

●今月は『メタルギア アーケード』に『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル』と、新機軸のタイトルを取材でプレイし、ゲーセンでしかできない遊び方というものの可能性を強く感じました。今でも十分すごいですが、「ゲーセンだけ」の領域にはまだまだ先と広がりがありそう！（ちくわ）

●さてさて、巷は某狩猟ゲーム一色な感もある12月でしたが、自分も何とか友人用含め3本購入。1月22日に発売の『エアバースト』ムックで狩猟は進んでいませんが、年末年始を使ってガッツリやり込もうかと。皆様2011年もアルカディアをよこしこJ。あ、ムックもよろしく！（厨武器野郎itakyo）

●気がついたらもう年末。ただいま世間の流行に乗って、モンスターをハンティングしている毎日です。しかも今月は『BBCSⅡ』、『スパⅣAE』と期待していたタイトルが稼動。やりたいゲームがあるのはうれしいけれど、こんなに被っているとそれはそれでもったいないですね。（KYO）

●いよいよ『WCCF IC 09-10』が稼働開始！　攻略のため万人が勝てるようなチーム作りを模索するも、お気に入りの選手はついひいきしてしまうのが人情というもの。というわけで頑張れ平山！　頑張れ長友！　彼らさえいればどんなチームが相手でもサイキョー間違いなし！（松浦大輔）

●ついに『スパⅣAE』稼働！　狩りの合間にちくちく家庭用で練習してきたのもこの日のため！　と、鼻息は荒いですが、先人たちが極まりすぎているので正直どこまで通用することやら（汗）。目標はでっかく全1ジャマイカンですよ。言うだけならタダ。言うだけならタダ。（ロケット）

●カプコン小野Pとウメハラ。二人の活動に共通するのは格ゲーの「次世代への継承」というテーマ。先鋭化と普遍化という二つの反する流れの中、およそ20年（ほぼ固有のシステムで）精練されてきた格ゲーというジャンルって純粋にスゴいと思う。親子でリュウ・ケン対決の光景が見られるのは間近？（ヤエ）

●今年も終わりですが、ゲーセンでは『スパⅣAE』や『BBCSⅡ』の新作が稼働し出したのでゆっくりするにはまだ早いですね（笑）。自分は『beatmania』の配信に挑戦したりといろいろあって楽しい一年でした。来年もいいゲームライフを送れるよう頑張ります。それではよいお年を!!（ハナダ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／上野 剛
■編集協力（五十音順）　age／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／がーくん／KYO／げっつ☆先生／ケンちゃん／3ch／C・LAN（トリスター）／ジョナ／スズキド／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／とき／ハナダ／松浦恵介／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる／ロケット
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／Ika／いちみやひろし／今井神／八木ゆかり／春人／葉生田采丸／憂／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

次号も「強くなるための極意」を徹底指南!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFTⅡ、戦国大戦、WCCF IC 2009-2010　ほか

NEXT NUMBER 2011年3月号は

2011年1月29日(土)発売予定　予価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア2月号 [No.129] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.129
第14巻 第2号 通巻第129号 平成22年12月27日発行（毎月1回30日発行）雑誌11447-02
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

迷探偵 ねお子&ぢお子

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

4月号/1月17日(月)必着
5月号/2月16日(水)必着
6月号/3月16日(水)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

月刊アルカディア
ARCADIA No.129
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-02

4910114470216
00933